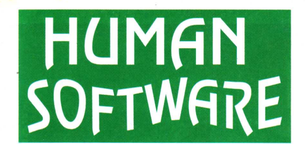
Año II; N°3; marzo – abril – mayo 1992. 400 ptas. (IVA incluido); Canarias 400 ptas.; U.S.: $5; U.K.: £3.00; D.M.: 8,–; S.Kr.: 25.00





Director–Editor: José Cera Calabuig

Dirección ejecutiva: José Manuel Muñoz y Natalia Kim

Dirección: Bruc, 65, 3º2ª
08009 BARCELONA

Teléfono (voice): (93) 488 36 09

Modem: (93) 487 66 65

Fax: 93–487 66 65

Compuserve: 100034,1176 Natalia Kim

Colaboradores

España:

Gerd Bachert, Rosa Batlle, Miguel Alberto Cruz, Oliver Calana, Carlos–V. López, Lars–Erik Ekblom, Alexandra Sourander, Francisco Roldán, Ramón Romeu, Ninés García Hernández, Selena Ellis, Txaro Luke, Jorge Munnshe, Hector Moltó, Luciano Ayats, Jordi Artigas, Nacho González.

United Kingdom:

Nial Grimes; Erw Fynydd; Carmel; Llanelli; SA14 7SG, U.K. Tel & Fax: (0269) 845 826.

Diseño: José Manuel Muñoz, Natalia Kim.

Esta revista no comparte –necesariamente– las opiniones de sus colaboradores.

Se aceptan (y agradecen) colaboraciones sobre soportes magnéticos (diskettes) en sistemas ASCII, Calamus, Wordstar así como por fax, carta...

This magazine does not (necessarily) agree with the opinion of it writers.

We accept collaborations in ASCII, Calamus, Wordstar; Fax, Letters...

Also in ENGLISH, FRANCAIS, DANSK, DEUTSCH, SVENSKA, CATALA.

A DTP es una publicación de EDITORIAL ZONA 10, S.A.

On sale or available through subscriptions.

EDITORIAL

(o algo parecido)

El 2 ha sido un número francamente alentador. Se han duplicando las cartas, el teléfono ha sonado de manera frenética y muchos han sido los que han entrado por nuestra puerta. Frases como "ya era hora"; "decidí no cambiar de equipo cuando encontré la revista"; "¡ojalá la sacárais cada mes!"... se repetine una y otra vez. Eso, a decir verdad, anima. Sabemos que nos queda un largo –y seguramente tortuoso– camino antes de ser esa revista que desearíamos: Cargadísima de informaciones candentes, artículos tan entretenidos como útiles; trucos; ideas de diseño; pruebas de nuevos productos; un diskette de regalo... Pero hay dos noticias: Hemos tomado la decisión de hacernos bimestrales después del verano... y, por otro lado, damos la bienvenida a un colaborador en Inglaterra: Nial Grimes que en este número nos hablará del recién llegado Amiga 500 Plus y estrena sección: PD... Así que, por favor, no dejéis de mantener el contacto –aunque sea para criticar– y hacernos saber vuestras noticias, tanto personales como profesionales. Estamos aquí para informar y ser un medio de comunicación interactivo. Simplemente.

N.Kim / José Manuel Muñoz

Well, yet another issue –you might not believe us, but 3 months isn't a much bigger time gap than 1 week once you've plunged your life into the hungry abyss of publishing–... The number 3 often brings luck, so we want to bring you some good news: We'll celebrate our birthday issue –Number 5, September 1st– by becoming bimonthly. And the only reason we aren't doing it now is because you would lose us on your way to the beach...

We have received criticism, of course, asking us things like "Why do you talk about this so much ?" or "Why don't you just talk about that?". The truth is pretty simple: We believe in our equipment –Atari– but that doesn't at all mean we aren't interested in knowing what's happening "next door". Because you can be sure that further or later anything that's can be done on one kind of computer will be possible on the others, so knowing about new products and methods –Yeah, manual as well!–is the basic nutrition we need to keep our curiosity from starving; it's a way to stay THRILLED! We are, and we would love you to be too... In DTP, computers and communications things are moving... And they do so FAAAAST! So, please do stay in touch, all of you! And let us know about YOUR news –individual AND corporate–. We would like to be the connection many Spanish users need to products or, simply, other users and friends. We'll try to meet many of you at Ce–Bit. If not, you know where we are...

Natalia Kim / José Manuel Muñoz



SAMPLE CELLS: Una de las herramientas opcionales del ProTools: Más poderoso que los Akai y casi tan espectacular como Sinclavier.

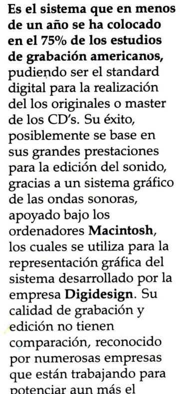
One of the optional tools: Even more powerful than Akai and almost as spectacular as Sinclavier.



PRO TOOLS







LA APARICION de los Compact Discs (o discos de lectura por Laser), ha producido diferentes cambios en la idea de procesar el sonido obligando a todos los profesionales a cambiar sus sistemas de grabación: de los clásicos grabadores analógicos a los digitales. Esta innovación tecnológica esta provocando la aparición de numerosos sistemas de grabación digital por parte de diferentes fabricantes. Pero exite uno que destaca sobre los demás: PRO TOOLS.

Es el sistema que en menos de un año se ha colocado en el 75% de los estudios de grabación americanos, pudiendo ser el standard digital para la realización del los originales o master de los CD's. Su éxito, posiblemente se base en sus grandes prestaciones para la edición del sonido, gracias a un sistema gráfico de las ondas sonoras, apoyado bajo los ordenadores **Macintosh**, los cuales se utiliza para la representación gráfica del sistema desarrollado por la empresa **Digidesign**. Su calidad de grabación y edición no tienen comparación, reconocido por numerosas empresas que están trabajando para potenciar aun más el sistema como standard.

¿Qué es el Pro Tools?

Básicamente es un sistema de grabación con posibilidades de edición dentro de la más alta tecnología digital. Compuesto de un módulo que nos transfiere cualquier información analógica a digital, como puede ser la información recogida por un micrófono, teclado musical, magnetófono... Al Macintosh, gracias a una placa aceleradora y un interface de comunicación –desarrollado por Digidesign–, podemos ver en el monitor del ordenador la onda sonora recogida del exterior y grabar directamente al disco duro. Es aquí donde el sistema empieza a tener importancia ya que no utiliza formatos clásicos de almacenamientos como cintas con codificaciones digitales. **La información está al segundo en nuestra pantalla para cortarla, mezclarla, ecualizarla, procesarla con efectos y más cosas que directamente podemos realizar.** Una vez terminada la edición se graba en un DAT o en una cinta Digital y se manda a la elaboración de los CD., discos, cassettes, vídeos... **Pero si el cliente lo requiere se puede grabar directamente al CD y que lo oiga tranquilamente en su casa. El sistema no está sólo concebido para la elaboración de masters discográficos, sino que tiene una mayor importancia en el campo del Vídeo y del Cine. Gracias a la posibilidad de estar sincronizado con un aparato externo nos permite entrar en el mundo del doblaje y los efectos sonoros.** (Si no le das importancia al sonido de una película: hacer la prueba de escuchar un "Indiana Jones" o un "Terminator" sin sonido. La experiencia es desastrosa, la película ha perdido el 50% de su fuerza impactante.)

Ideal para los no amantes del teclado del ordenador. Lo que lo hace interesante es la posibilidad de ir creciendo con razón a nuestras posibilidades, y no conformando con los accesorios de un fabricante sino cogerlos del otro. Gracias a su sistema abierto a las nuevas mejoras, numerosos fabricantes están trabajando en nuevos productos como el programa secuenciador **CUBASE AUDIO**, que permitirá combinar secuencias musicales por medio de los interface midi y audio en un mismo programa, será como un Visión de la marca Opcode pero con las ventajas gráficas y el standard del **Cubase de Steinberg.**

LUCIANO AYATS/M. A. Cruz

Important:

Grabación y edición de 4 a 16 canales de audio digital en disco duro.

Integración de secuencias MIDI, efectos digitales, ecualización y mezcla.

Número ilimitado de pistas virtuales de audio y Midi con automatización a tiempo real.

Edición gráfica no destructiva.

Mezcla a tiempo real con control externo opcional por fader.

Sincronización y resolución SMPTE continua en todos los canales.

Formatos de I/O digital AES/EBU, S/PDIF. Conversión Digital 18 Bit, muestreo a 44,1 KHz o 48 KHz.

Componentes necesarios:

TARJETA AUDIO CARD de cuatro canales de alta velocidad instalado en el Macintosh.

PRO DESK software grabador, es como una mesa de mezcla con efectos digital.

PRO EDIT software editor de las muestras, sistema gráfico de montaje.

INTERFACE AUDIO para la comunicación A/D o D/A del sistema.

Recording and editing of 4 to 16 tracks of digital audio onto hard disk.

MIDI, digital effects, equalization and mix.

Unlimited number of virtual audio tracks in real time.

Graphic editing with optional external fader.

Formats: Digital I/O, AES/EBU, S/PDIF. Digital 18 Bit converter...

Necessary equipment:

AUDIO CARD with 4 high-speed tracks installed in your Mac.

PRO DESK software (like a digital mixer).

PRO EDIT software editor, the graphics system.

AUDIO INTERFACE for A/D or D/A communication.

THE ARRIVAL of the CD (or records read by laser) has produced quite a few changes in ideas about how to process sound, forcing professionals to change their recordings from analog to digital. So, of course, developers are now offering an ever wider range of digital recording systems. **Pro Tools has made its way into 75% of American studios in less than a year,** becoming the standard for digital recording. Its success might be due to the powerful sound editor, which allows for graphic editing of sound waves. The system, created by **Digidesign,** is supported by **Macintosh** computers used to present it graphically. **The quality of recording and editing has yet to find its equal.**

So, what is Pro Tools? Basically, it's **a recording system with the utmost in digital technology editing features.** There is a module capable of transforming any analog information to digital. The **Mac**, thanks to an accelerator board and a communications interface — also by **Digidesign**—



Algún día los estudios podrán ser todos así de individuales: el ordenador, tu guitarra y toda tu creatividad.

Some day this will be the common studio for almost anyone: A computer, your guitar and creativity.

allows us to see the sound wave on the screen and record it straight on to the hard disk. And this is where the system shows its stuff: it does not use classical means of storing, such as digital tapes; rather, **the information is right there, on your screen, ready to be cut, mixed, equalized, processed with effects, etc.** And once you've edited, you record it and send it off to get your LP, or whatever you like, made. Or if the client prefers, **you can record it straight onto a CD** so he can listen to it at home... And the system isn't only conceived to make masters for LP's, but offers unlimited possibilities for videos and the cinema. Thanks to its ability to synchronize with exterior devices it **allows you to dub or add sound effects.** (If you don't attach much importance to sound in a film, just try watching "Indiana Jones" with the sound off...!)

What is so interesting about all this is the possibility of continuing to grow thanks to the open system. Many developers are already working on new products like the **Cubase Audio** sequencer and others...

LUCIANO AYATS M.A. Cruz



Optionals:

SYSTEM ACCELERATOR: card that allows you to work on more than 4 tracks.

SAMPLE CELL: RAM-based sample playback card, turns the computer into the most powerful sampler on the market.

STUDIO VISION: MIDI sequencing software for digital editing and recording.

PRO STORE: Hard Disk with 660 Mb to store and later work on the samples.

SYSTEM ACCELERATOR: Tarjeta para los ordenadores Macintosh, para permitir trabajar más de cuatro canales.

SAMPLE CELL: Tarjeta reproductora de muestras de sonidos. Transforma el ordenador en el sampler más poderoso del mercado.

SOUND DESIGNER II: Programa editor compatible con el sistema. Es la versión anterior del Pro Edit. Existe una versión muy limitada para los ordenadores ATARI.

STUDIO VISION: Secuenciador MIDI que integra la edición y grabación de audio digital.

PRO STORE: hard disk de 660 Mb instalable en rack, para almacenar y trabajar las muestras.

CS-10 CONTROL STATION: mesa de control del programa Pro.

Los productos de DigiDesign son distribuidos en España por la empresa
VENTAMATIC; Córcega, 89, entl.; 08029 BARCELONA.
Tel.: 430 98 05
430 97 90
Fax: 321 31 73

To find the nearest distributor in your country:

DIGIDESIGN
1360 Willow Rd.; 101
MENLO PARK, CA 94025
U.S.A.
Tel.: (1) 415-688 06 00



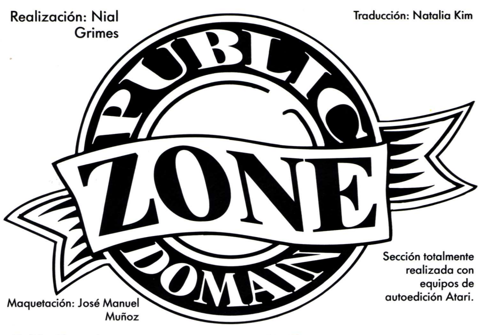


A DTP HARDWARE...

Bondwell PC
Unitron PC
Unitron AT
Atari TT 030 20 Mb
Atari TT 030 6 Mb
Atari ST Mega 4
Megafile 60
Megafile 30
Atari ST 2 Megafile 30
Atari STacy 4
Monitor SM 194
Scanner Printechnic 300 p.p.p.
Sharp Wizard IQ-8200 128KB
Impresoras:
Epson (Agujas)
Hewlett Packard (Ink)
Atari Laser
Filmadora Siemens 2400 p.p.p.
Comunicaciones:
SupraModem 2400
MNP 5
GST 40 Mezclador de imágenes
(Varios équipos)

Realización: Nial Grimes

Traducción: Natalia Kim



Maquetación: José Manuel Muñoz

Sección totalmente realizada con equipos de autoedición Atari.

El dicho "Las mejores cosas no cuestan nada" puede perfectamente aplicarse a la gama de programas PD –Dominio Público– existente para Atari. Nial Grimes será el encargado de ésta nueva sección y arranca con ganas eligiendo lo mejor de entre lo último.

NeoChrome Master

Este debe de ser uno de los programas más antiguos para el ST, pero muchos artistas gráficos siguen fieles a él prefiriéndolo a muchas otras opciones comercializadas.

La última versión, 2.1, ha sido escrita por un programado de demos denominado Chaos of the Delta Force y le ha hecho una renovación estética total, llamando al resultado NeoChrome Master.

Lo primero que descubrirás al cargarlo es que no hay cajas vacías en el menú (todas están llenas de nuevas opciones). La herramienta de animación ha sido sacada a la luz y revisada facilitando muchísimo su uso.

Soporte tanto para el blitter del STE como una paleta de colores ampliada y muchos más formatos pueden ser cargados directamente, incluyendo Degas Compressed, IFF & Doodle. La rotación se puede ahora hacer en cualquier ángulo, no sólo en 90 grados como en el original NeoChrome.

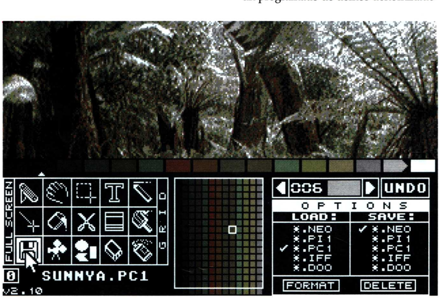
Pero hay más: Las tramas pueden recibir hasta 512 colores simultáneamente en pantalla (¡3200 en el STE!) mostrando las imágenes con una calidad casi fotográfica en un ST normal...

Francamente, NeoChrome Master puede considerarse el último grito en cuanto a tratamiento de gráficos en PD y mencionar todas las mejoras comparado con versiones anteriores ocuparía toda la revista! Si lo puedes conseguir como PD, no lo dudes. (Ver recuadro: "Atari & PD").

Puntuación: 90%

MonSTEr –UTL 308– Floppyshop ST

Es una de esas utilidades indispensables.



Just look at all those juicy new options! NeoChrome Master is the best PD art package available.

Al ver las nuevas opciones de NeoChrome Master se le considera el mejor pack de PD.

They say the best things in life are free, and when it comes to PD this certainly seems to be true. Nial Grimes casts a steely eye over the pick of this month's releases...

NeoChrome Master

NeoChrome must be one of the oldest art packages available for the ST, but many graphic artists still swear by (and at!) it: preferring the simple user interface to many commercial packages.

The latest version (2.1), rather than being an official Atari release, has been written by a clever demo programmer by the name of Chaos of the Delta Force. Chaos was obviously a big fan of the original package and has taken NeoChrome into the nineties by giving a total facelift, calling the upgrade NeoChrome Master.

The first thing that strikes you when you load the program is the lack of empty spaces in the menu box – all are now filled with a host of new features. The animation tool has been un– hidden and revised making it altogether easier to use.

Support for both the STE's blitter and extended colour palette are provided and many more file formats can be loaded directly, including: Degas Compressed, IFF & Doodle. Rotation can now be to any angle as opposed to the 90 degree limit in the original NeoChrome.

The changes don't end there; rasters can now be positioned to give up to 512 colours on screen simultaneously (3200 on the STE!) – this makes pictures of almost photographic quality possible on a standard ST. The magnifying glass has also been moved into the border of the screen when viewing the whole picture – very handy indeed.

Neochrome Master is the ultimate PD graphics package. To list the enhancements made over earlier versions would fill the whole magazine! Atari UK are making some noises about copyright (see news) – whether you will be able to get hold of NeoChrome Master depends on the attitude of Atari in you country.... Zone Rating: 90%

MonSTEr – UTL 308 – Floppyshop ST

MonSTEr is one of those utilities you just can't afford to live without – devilishly simple but none the less essential.

Anybody who has used a desktop publisher on the ST will know how limiting the screen size of the standard SM124 can be. Of course, the obvious answer is to buy a large screen monitor or a TT, but not all of us can afford either of those options.

This is where MonSTEr comes in – it fools your ST into thinking it has a large screen monitor attached. Instead of viewing the whole screen, as you would on an A3 monitor, your SM124 becomes a window onto a larger 'virtual' screen. When you move the mouse towards the edge it scrolls, revealing more of the picture. MonSTEr takes full advantage of the STE's hardware scrolling making it very smooth and quick on that machine. Standard ST owners will have to put up with a little bit of flicker – a small price to pay for the flexibility on offer.

Currently MonSTEr supports resolutions of 1280x960 in monochrome, 1280x480 in medium, and 640x480 in low resolution. A

Sencillísimo pero esencial ya que todos los que hemos hecho algo de DTP sabemos lo limitador que resulta la pantalla "normal", la SM124 y por eso llega el MonSTEr y engaña a tu ordenador haciéndole creer que tiene conectada una pantalla grande. El resultado es que tu pantalla se convierte en una "ventana" sobre la imagen a tamaño DIN A3 y puedes, con total comodidad, irla moviendo para ver la totalidad de tu trabajo. Muy rápido en el STE y algo más lento con el ST, pero vale la pena.

Para resoluciones de 1280x960 en monocromo; 1280x480 en media y 640x480 en baja. (Ver más en el artículo sobre las tarjetas gráficas.) La compatibilidad es excelente y programas como Calamus, Timeworks, PageStream o Proxima trabajan sin el menor problema. Una utilidad genial que se ha quedado ya para siempre en mi carpeta de AUTO. Si trabajas con un programa de autoedición no puedes vivir sin él.

Puntuación: 95%.

Noticias

Las librerías de PD se unen

Los últimos años han sido dorados para la industria del dominio público y ahora, para evitar defraudar al consumidor, una organización se ha formado con el siguiente propósito: * Mantener el nivel de los PD lo más alto posible

* Mantener su bajo precio
* Hacer publicidad conjunta
* Asegurar un mayor contacto entre programadores, bibliotecas y el usuario final

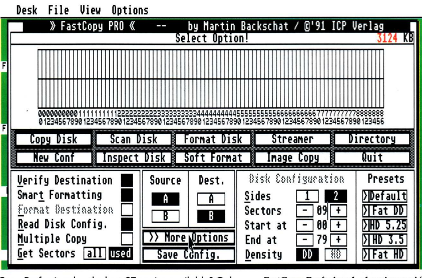
De momento son 7 las bibliotecas afiliadas pero más están a punto de sumarse. Si te interesa esta es su dirección: PD Confederation; c/o Jennix PD; 66 Abbey Road, Strood, Rochester, Kent, ME2 3QB, United Kingdom.

FastCopy Upgrade: El popular programa de Martin Backschat, FastCopy III, ha pasado a la categoría de los comerciales, llamándose la nueva versión FastCopy Professional y permite, entre otras muchas cosas, trabajar con diskettes de alta densidad y optimización del disco duro. Está a la venta por 24.95 libras esterlinas: ST Club, 2 Broadway, Nottingham NG1 1PS, United Kingdom.

ATARI & PD

Atari Inglaterra pidió recientemente la retirada de varios programas alegando su ilegal dominio público ya que algunos de sus más populares juegos habían aparecido en algunas librerías pequeñas y quieren parar la tendencia antes de que se extienda.

También ha hecho saber que todas las versiones del NeoChrome más allá de la versión 0.6 no son considerados PD, dejando el excelente NeoChrome Master (ver crítica) en una situación rara. Eso sí, el Master indica el nombre del autor y sugiere que le envíen una donación...



FastCopy Professional – the best ST copier available? Only time will tell, but if FastCopy 3 is anything to go by, FCopy Professional is going to be really special.

FastCopy Profesional, el mejor copión que puedas conseguir...

new version is promised soon, which will allow user definable resolutions, thus saving memory (a 1280x960 mono display uses 128k RAM)

Compatibility is generally very good, providing the software you intend to use is GEM legal: packages such as Calamus, Timeworks, PageStream and Proxima all work faultlessly. Using any of these programs it is now possible to view a whole A4 page on screen without using scroll bars.

MonSTEr is an excellent utility and has found itself a permanent place in my AUTO folder. If you use a desktop publisher on the ST or STE you can't afford to be without it!

Zone Rating: 95%

News

British Libraries Unite

The past few years have been boom time for the public domain industry. In order to prevent the unsuspecting customer from being ripped off, yet another organisation has been formed with the following aims (looks like a Cola advert or something to me!):

To keep the standard of PD software as high as possible.

To maintain the low price of public domain.

To use joint advertising.

To ensure a greater degree of contact is made between programmers, libraries & the end user.

There are currently seven member libraries, with more to follow shortly. The PD Confederation can be contacted C/O Jennix PD at: 66 Abbey Road, Strood, Rochester, Kent, ME2 3QB, United Kingdom.

FastCopy Goes Professional

Martin Backschat's ever popular copier, FastCopy III is the latest package to be given the upgrade treatment. The new version, appropriately named FastCopy Professional, caters for: high density discs, hard disk optimization, and a host of other handy features.

Unfortunately, unlike FastCopy III, the upgrade is not Public Domain, but can be obtained for £18.50 (until 23rd March 92, £24.95 thereafter) from The ST Club, 2 Broadway, Nottingham, NG1 1PS, United Kingdom.

Atari Take Tough Stance On PD

Atari UK has recently sent a circular to all British PD libraries demanding the removal of certain (allegedly!) PD titles.

An Atari spokesman has been heard to say that while Atari UK support the Public Domain scheme fully, a number of their commercial titles including 9 Lives and Joust have been appearing in some of the UK's smaller libraries. They feel it best to take a tough stance to stamp out this trend.

Atari are also pointing out that all versions of NeoChrome beyond version 0.6 are not considered to be PD. This places the excellent NeoChrome Master in a rather awkward position. Ironically Master acknowledges the author and suggests that a donation be sent to him, unlike the original NeoChrome!

Where To Go

The titles reviewed in this column are available from the following libraries in the UK and will probably be available from your local PD supplier as well:

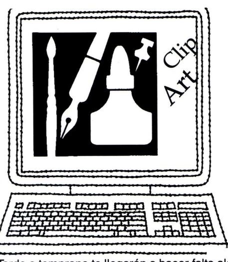
Floppyshop ST, 45 Provost Graham Avenue, Hazlehead, Aberdeen, AB1 8HB, United Kingdom.

The ST Club, 2 Broadway, Nottingham, NG1 1PS, United Kingdom.

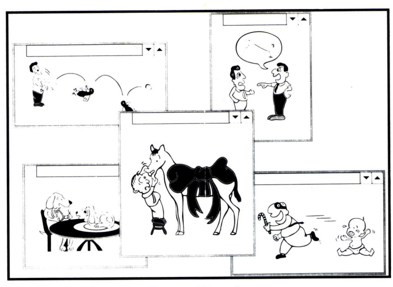
Softville PD (ST), Unit 5, Stratfield Park, Elettra Avenue, Waterlooville, Hants, PO7 7XN, United Kingdom.

If you run a PD library and would like to see some of your disks reviewed in this column, simply send one or two of your best titles together with a catalogue and price list to: Nial Grimes, The PD Zone, c/o A–DTP, Bruc, 65, 3°2ª, 08009 Barcelona, Spain.

We Need You!
This column is designed for you. If you have any news, comments, or suggestions for improvement, we would be delighted to hear from you. Send your brick bats or bouquets to: Nial Grimes, The PD Zone, c/o A–DTP, Bruc, 65, 3°2ª, 08009 Barcelona, Spain.



Tarde o temprano te llegarán a hacer falta algún gráfico y por ello continuaremos con esta sección sobre el mundo de la ilustración... The use of graphics in one form or another is fascinating, so we will keep this section open to inform you, bit by bit, of the existing offers. For any pocket, for amateurs and professionals. Because this is an ever–growing market. I bet you will, need some of these...sooner or later.



Cliche Clip Art

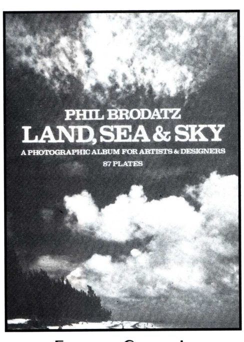
Una idea nada despreciable la de **Savtek Corp:** Ilustrar dichos y expresiones populares tales como "Matar dos pájaros de un tiro", "Diamante en bruto", "Cruza los dedos", "Con un pie en la tumba" y un larguísimo etcetera. Hay 4 volúmenes distintos y si pides información te indicarán exactamente qué dichos son los que contiene cada uno. El precio es realmente módico: $29.95 c.u. (contiene 50 imágenes) y si compras los 4 el precio total sería de $99.95. Los diskettes son o bien 5.25" o 3.5" y los formatos **.EPC, .PCX** o **.TIF.**

Creative and funny illustrations of the most popular sayings, idioms & catch phrases to brighten up almost anything... You'll really be able to "hit the nail on the head" with its help and the price is really affordable: $29.95/disk of 50 images. If you buy the 4: $99.95. Formats are: .EPC, .PCX or .TIF and either 5.25" or 3.5" diskettes. SAVTEK CORP.; P.O. Box, 9165, WALTHAM, MA 02254. Tel.:(1) 617–891 06 38; Fax:(1) 617–891 90 82. (In the U.S.A. Tel: 1–800–548 7173.)

Images with Impact

Una variadísima oferta de más de 500 imágenes versátiles ofrece **3G Graphics** en tres series: Orlas y Detalles 1 ($129.95); Negocios 1 ($129.95) y Gráficos y Símbolos 1 ($99.95). (Los tres: $299.95.) Todos pueden ser manipulados libremente en programas como **Adobe Ilustrator, Aldus Freehand** o **CorelDRAW.** Incluye un sistema de indexado así como un utilísimo manual lleno de ideas sugerentes. El formato es **.EPS** para **Mac, IBM** o **UNIX** en diskettes de 5.25" o de 3.5". (Premio de los Lectores de "Publish")

More than 500 highly versatile PostScript images with 3D Graphics easy to alter, crop, color, separate...in any graphics program. "Accents and Borders 1" and "Business 1" both retail for $129.95 each, while "Graphics and Symbols 1" costs $99.95. Or the three of them for $299.95. (Publish's Readers Choice Award '91.) Available for **MAC, IBM** or UNIX on 5.25" or 3.5". For further details or catalogue: **3G GRAPHICS,** Inc.; 11410 N.E. 124th ST. Suite 6155; KIRKLAND, WA 98034; U.S.A. Phone: (1) 206–367 93 21. (In the U.S.: 1–800–456–0234)



Fotos sin Copyright

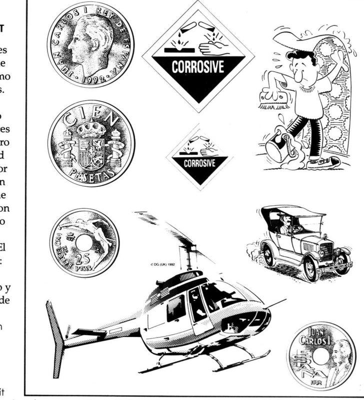
Muy útil puede resultar esta tipo de libro –hay varios, con Gente, Texturas, Animales, etc.– con sus 87 fotografías (B/N) aplicables tanto para fotomontajes, fondos como muchas otras cosas. Aquí en España cuestan entre 2.400 c.u. (sin IVA): Promotora de Prensa Internacional: Diputación, 410, 08013 BARCELONA. 93–245 14 64. Fax: 93–265 48 83.

This type of book may be very handy: Filled with photos (B/W), free to use. Price: $9.95. Different titles: People and Groups, Animals, Textures, etc. Dover Publications Inc.; 31 East 2nd St., MINNEOLA, N.Y. 11501. U.S.A.



Volk Clip Art

En entregas mensuales te llegan los libritos de este servicio variadísimo en cuanto a temáticas. Tienen además un suplemento europeo especial para los clientes al Este del "charco", otro especial de actualidad –Guerra del Golfo, por ejemplo– así como un inspirador librito, "The How–To Magazine" con ideas gráficas y diseño para los dibujos entregados ese mes. El precio está muy bien: Unos $250.00 por la subscripción de un año y centenares de dibujos de todo tipo, estilo y temática. Every month they'll fall into your mailbox. Really good and quite varied art work. The items are almost unlimited, and it comes with a European Supplement, another with hot news items –for example Saddam Hussein came right at the time of the Gulf War– and a very useful booklet, "The How–to Magazine", which offers ideas for graphics relating to the month's item and its uses. The price is really a bargain: about $250.00 for a one year subscription and hundreds of art samples. VOLK CLIP ART; P.O. Box 347; WASHINGTON; IL 61571–0347; U.S.A.

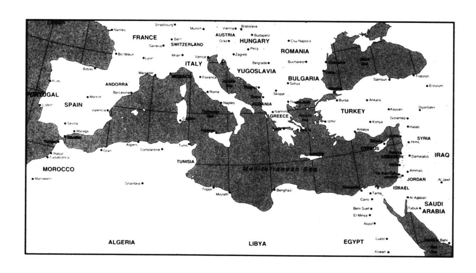


¡OJO!

Nosotros ponemos la información sobre en qué équipos funcionan, pero existen muchos software para, por ejemplo, Atari –Cranach, PageStream, Didot LineArt y otros– que importan muchos formatos. Sobre todo, cuando estudias la información acerca de alguna, fíjate más en los formatos (Ej. IMG, TIFF, EPS etc., etc.,) que no exclusivamente en las marcas de computadoras mencinonadas. Si tienes dudas, consúltaselo a quien lo vende o, como ya sabes, a nosotros mismos vía el cupón de "A–DTP Service" o por teléfono mismo.

ATENTION!!!

We publish information about which clip art works in which compters –Apple, PC... – but also keep in mind that a lot of software for others like, for Atari –Cranach, PageStream, Didot LineArt and others– import many formats. So, please, when you study the characteristics keep a closer eye on details about formats it comes in (For ex. IMG, TIFF, EPS etc., etc.,) If you have any further questions about anything don't hesitate to ask the manufacturer directly or, if you prefer, via our "A–DTP Service" coupon.



MicroMaps Software

Una amplia oferta de mapas computerizadas, mantenidas al día constantemente por cartógrafos profesionales. Son faciles de usar y retocar según la necesidad de cada uno y la oferta es amplia: MapArt: 4 mapas mundi (con y sin fronteras) y 25 paises así como 12 de regiones –Africa, Europa, etc...). Global Perspectives: 18 imagenes de la Tierra vista desde unos 160.000 km de distancia. O los EE.UU. condado por condado. Si eres detallista puede interesarte el paquete de Highly Detailed Country Maps. Se venden por regiones separadas –Antarctica, URRS, etc.– por $49 c.u. o las 12 juntas por $299. Eso sí, necesitarás memoria porque Europa, por ejemplo –para tener el mapa detallado de España– suma 3425 K entre sus 26 paises. 23855 K de información si tienes los 12... Viene en formatos **.EPS, .PICT, Paint, .PCX** (según cada paquete, pide información precisa.)

A collection of computerized maps kept up to date by professional cartographers. Easy to use and customize to your program. MapArt: 4 world maps and 25 countries, plus 12 regions –Africa, Europe, etc...). Global Perspectives: 18 views of the earth as seen from about 100,000 miles in space. Or US States by County.The package's Highly Detailed Country Maps can be bought separately – Middle East, Pacific Islands, etc.– for $49 each or the 12 together for $299. You'll need space, though: the 26 European countries alone amount to 3425 K.; 23855 K of information between the 12... Formats are **.EPS, .PICT, Paint, .PCX.** Ask for more information from: MICROMAPS SOFTWARE, P.O. Box 757; LAMBERTVILLE, NJ 08530, U.S.A. Tel.: (1) 609–397 16 11. Fax: (1) 609–397 57 24. (In the U.S.: 1–800–334 42 91.)

De las cartas que nos llegan las preguntas más frecuentes se refieren a la confección de fanzines, revistas y otros tipos de material impreso/fotocopiado. Desde lo legal hasta cómo conseguir el mejor tratamiento de fotos y texto sin arruinarse. Por eso hemos tomado la decisión de publicar una serie de artículos que, paso a paso, expondrán los distintos pasos –e ideas– factibles para unos presupuestos y otros... Con o sin ordenador. Experiencias y testimonios vuestros serán, como siempre, bien recibidos.

Asi Creas un Fanzine/Revista Paso a Paso

¿Por qué?

Las razones por las que puedes meterte en el follón –porque lo es, divertido, gratificante pero un follón, al fin y al cabo– pueden ser múltiples. Desde tu simple afán de protagonismo –un comic dibujado por tí, una hoja mensual contando las aventuras y éxitos de vuestro grupo de rock–; ganas de hacer esa revista que no encuentras –"Submarinistas madrileños"–; informar sobre las actividades e ideas de tu club o grupo –de futbol, política, ecología–; informar (y estar más informado) sobre la movida de tu ciudad o barrio o, quizás, con ganas de ganar dinero. Cualquier razón es buena, siempre que la tengas clara.

¿Para quién?

Otro punto que debes de tener muy claro es a quien quieres llegar. Hay publicaciones que están pensadas para un grupo reducidísimo de amigos –los de tu clase, los clientes de tu pub–; otros aspiran a tener un amplio círculo de lectores muy variado –como los de reparto gratuito en tiendas cuyo objetivo es ganar dinero con anuncios de todo tipo– o intentar financiarse por la vía de las subscripciones – sea en el barrio o en todo el país–. Eso sí, es importante que tengas una idea bastante aproximada de cuantos más detalles mejor: ¿Edad? ¿Ideología –política, musical, deportiva...–? ¿Dónde viven? ¿Nivel educativo? ¿Trabajan, estudian...? ¿Más hombres que mujeres?
Ten en cuenta de cuanto menos definido el perfil de tus lectores, menos especializada puedes hacer la revista. Quiero decir que si sabes que tus lectores son

---

We have received a bunch of letters with loads of questions about how to get into publishing so we'll try to give at least some hints about the procedure. Let's hope it will be of use to some of you...

Why?

The reasons why you might feel like exposing yourself to all this headache –yeah, it IS a headache, though a fun one– may be multiple and diverse. From the simple wish to boost your ego publishing your self–illustrated comic book or a newsletter about your rock group, to wanting to produce that magazine you've never been able to find or informing people about the activities and ideas of your group or club or about what's going on in your neighborhood or, perhaps, just trying to make money. Any reason is good as long as you know what it is.

Who's Your Target?

Another thing you want to make clear to yourself is who you want to reach. There are publications that are conceived for only a small group of friends, like your pub's clients; while others aim at many different kinds of readers. Anyhow, it's important that you try to make up as close an idea as possible of what your average reader is like. The more details you know, the better: Age? Ideals? Politics? Music? Sports? Where do they live? Education? Do they work or study? More women than men?... The less you know, the less specialized you can make your writing. And watch out: if your group is big and vague, don't publish articles and opinions on religion, politics, race, economics and other topics that might bring out strong



en su mayoría críticos taurinos la terminología puede ser muy especializada pero si simplemente incluyes un artículo sobre la "fiesta nacional" el idioma tendrá que quedarse a niveles más generalizados... Y, si realmente quieres hacer que tu impreso sea lo que se ha de llamar "medio de comunicación" de más amplia difusión piensa dos veces antes de escribir y o publicar lineas acerca de temas religiosos, políticos, racista o, incluso económico –si escribes un boletín para parados no es recomendable que aparezca esa foto contigo apoyado en tu nuevo Porsche último modelo, por ejemplo– o de otro modo capaces de convertirse en conflictivos... **(Más** acerca de controversias de aquí un rato.)

Don Dinero

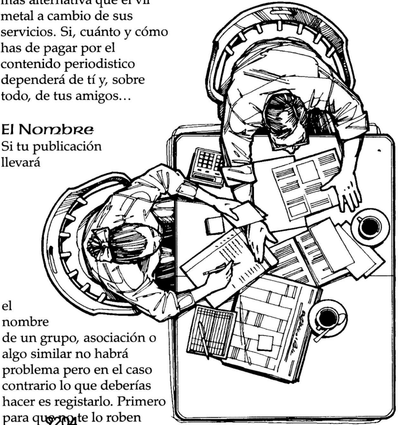
Suponiendo que tu problema de bolsillo es mayor que el precio de los silenciadores originales Porsche lo lógico es que debes pensar en dinero. Hacer una revista no es barato, por modesta que sea tu idea ya que has de tener en cuenta un montón de puntos que todos, de un modo u otro, se traduce en dinero...: Tiempo (¡inluso el tuyo!), contenido, maquetado/autoedición, fotos o dibujos, papel, modo de impresión o copiado, y un larguísimo etcetera que estudiaremos poco a poco. Entonces, ¿cómo consigo dinero? Puedes conseguir un patrocinador único o exclusivo –publicitario (¿Coca–Cola?), ideológico (¿Partido Liberal de Raperos Catalanes?)– o bien el apoyo suficiente de tu grupo deportivo, por ejemplo. Pero los otros, los que no representan ningún tipo de grupo más o menos pudiente, normalmente han de buscarse la vida o bien mediante la venta de anuncios –es pesado y hay que invertir mucho tiempo y muchas suelas de zapato– o consiguiendo una subvención privada u oficial. (Para saber a qué precio valorar tus anuncios consigue las tarifas de alguna publicación similar en importancia y difusión.) También puedes buscar modos menos convencionales: Una subasta de cosas regaladas; un concierto de rock multitudinario (si consigues que tus amigos actúan gratis y los demás paguen...); una noche "loca" con cena y copas de pago, venta de camisetas... Utiliza tu fantasía y, ante todo, tu tenacidad proque aunque tu pretensión sea hacer prensa "alternativa" ninguno de tus proveedores –fotomecánicas, impresores, etcetera– desea más alternativa que el vil metal a cambio de sus servicios. Si, cuánto y cómo has de pagar por el contenido periodistico dependerá de tí y, sobre todo, de tus amigos...

El Nombre

Si tu publicación llevará el nombre de un grupo, asociación o algo similar no habrá problema pero en el caso contrario lo que deberías hacer es registarlo. Primero para que no te lo roben –¡igual es genial!– y, segundo, para que no te lo quiten –y se querellen–. Si te llamas "El País" o "Gran Musical" igual (seguro!) tropiezas con problemas... Cuesta algo de dinero pero si vas en serio con tu proyecto deberías considerarlo.

Auto – Censura

(¡No me chilles! Ya sé que tú jamás ejercerías la censura en nada ni por nada pero, sólo por si



feelings of any kind. If your publication is aimed at vegetarians, you wouldn't run a story about Steak Tartare, would you?

Make your own mag...

Money

If you, like most of us, are short of money, you'll have to plan how to run this, financially speaking. Publishing, however modest, ain't exactly cheap and the more ambitious your project is, the more money you'll need... Almost anything you do (or want to do) translates into figures: Time (yes, yours DOES count!), content, layout/desktop publishing, photos, illustrations, paper, print or copy and a very large etcetera. So, how do you get money? You can try for an exclusive sponsor –your club, the Coca–Cola Co....– but if you aren't lucky enough to have this kind of backing, you'll either try to raise money through advertising, copy sales and subscriptions or less conventional methods like garage sales, concerts, selling T–shirts with your logo on them, etc. Use your imagination, because however "alternative" you may want your magazine to be, the



acaso, aguanta estas líneas...) Hagas el tipo de publicación que sea debes tener las tijeras a punto para evitar algunas malas vivencias: Querellas –insultar a alguien puede divertir a alguien pero a tí, como editor, puede costarte carísimo, tanto si es un famoso como tu profe de mates...–. Asegúrate que lo que publicas –sea lo que sea– es la verdad, subjetiva o objetiva y si has de atacar a alguien o algo, vigila tu modo –¡las palabras impresas quedan y perduran...!– y ten bien claro la razón y la justificación de tu crítica. No pienses "a nosotros no nos harán caso" porque puedes llevarte un sorpresa. Anunciantes pueden condicionarte a no publicar según qué cosas, porque a nadie le gusta pagar una página –o un módulo– si en esa misma publicación aparece un artículo criticando sus productos, política de empleo o calvicie in crescendo... Tampoco tienes porqué hacerles la pelota, pero ir en directa contradirección puede, naturalmente, significar un suicidio económico sin resurección posible –le ha pasado a grandes e importantes medios, incluso a algunas series de televisión, como "Lou Grant"–. ¡Que sí!, tú y yo sabemos que no es un suicidio sino un asesinato de la famosa "libertad de palabra" pero contra la "libertad del talonario" a veces no hay más remedio... Por supuesto no debes convertirte en un pelele de papel a la merced de los caprichos de los anunciantes (¡Y son caprichosos!), rechace o no busques la publicidad que representa la oposición a tus ideas impresas... Pero no por nada hay profesores de información que aseguran que la frontera entre periodista y publicista es cada día más vaga...

COPYRIGHT

Procurar que todo el contenido de tu publicación sea original se supone que es una de tus principales razones para convertirte en editor/a pero si, en algún caso, ves algo –un artículo, un dibujo...– que te gustaría usar y ese algo

REGISTRO DE NOMBRES Y LOGOTIPOS:



Registro de Patentes y Marcas
Panamá, 1
28036 MADRID
Tel.: 91–458 22 00

O bien a través de un Agente de Patentes y Marcas:
Como, por ejemplo, RENTER, Consejo de Ciento, 347; BARCELONA. (Consulta tus Páginas Amarillas: "Agentes Propiedad Industrial".)

Coste aprox.:Por cada nombre investigado (para saber si ya está o no registrado): 10.000; Por cada solicitud de registro: 40.000; Una vez concedida la marca (puede tardar varios años, pero lo utilizas mientras tanto): 13.000.

DEPOSITO LEGAL: La imprenta o la copistería pide el número la primera y única vez. Se ha de entregar 5 ejemplares de cada edición. La imprenta sabrá en donde entregarlas. (Según cada región.)
Coste: Ninguno.

vast majority of printers and others that may lend you their services won't accept any alternative to that good ole' money...

The Name

If your magazine belongs to and bears the name of a group or association that already is registered, you shouldn't have to worry about the legal name, but in any other case, we strongly recommend you make it legal. You don't want anybody to steal it... nor to sue you because it may already be registered, although perhaps not used. If you feel serious about publishing –even if it's "just for fun"– take it seriously!

Censorship

(Don't scream! We know that you wouldn't ever dream of cutting anything, but just in case, do read on...) In almost any kind of subject matter you publish, it might be easier –and cheaper– to cut out any dubious parts than to have to take a stand in court. You are, as the publisher, responsible for whatever goes in, whether you've written it or not. Insulting somebody –anybody, it doesn't matter if it's a film star or your biology teacher– can be very costly. Make sure that whatever you publish is the truth, and if this truth might be a hot potato, check it out... Twice! And don't imagine for a moment that "Nobody cares" or "We are so small nobody will ever notice". In addition, advertisers might make you shut up about some things... No, we aren't asking you to "sell your pen to the devil" but the fact is, swimming against the current might be financial suicide... Big "fishes" like national, glossy



pertenece a otra revista o publicación no lo recortes –"fusilar" lo llaman– por la brava. Pide permiso ¡por escrito! de reproducirlo, indicando cómo y de qué forma quieres utilizarlo. Muchas veces –¡otras no!– te darán el "sí" pidiendo, simplemente, que cites procedencia y/o autor/es. (Repito: No te apoyes en el "nosotros somos pequeños, no lo sabrán...")

DEPOSITO LEGAL

Es un número que te dan para la reproducción de algo impreso/copiado. ¡Pídelo!

PRESENTAR EL PLATO

Ya lo sabes: en los restaurantes caros sirven el mismo filete mejor colocado/adornado en el plato que en la tasca de cualquier esquina. Por lo tanto, quieras parecer "alternativo/cutre" o intentar darle un toque "chic" debes decidir qué tipo de impresión quieres darle a tus lectores. Sin llegar a grandes y extensas "clases" de diseño (ya hablaremos más extensamente en otros artículos, como en el número 1 y 2 de A–DTP) vale la pena ofrecer unas pocas pistas: Elegir tu modo de presentar los textos: A toda página o en dos o varias columnas; manera de colocar la publicidad –toda junta o intercalada/mezclada con el contenido editorial–; tipo de letra (si puedes elegir... escoge la que quieras... ¡pero que sea facil de leer, por favor!

Oliver Calana

A – DTP Nº 4:

REPRODUCTION OF PHOTOS / DRAWINGS	TRATAMIENTO DE FOTOS / DIBUJOS
COLLABORATIONS	COLABORADORES
COLOUR or B&W	COLOR o ByN
DEADLINE	DEADLINE
PRINT OR COPY	IMPRESION O FOTOCOPIAS
DISTRIBUTION	DISTRIBUCION

magazines or TV–shows like "Lou Grant" have gone down the drain trying to be "too" (?) honest. O.K. We know it's murder of the "free expression" rule, but up against the "free not to pay" rule, you'll sometimes have to compromise, sorry... You don't want to be a paper doll on the advertising string, so don't try to get ads that you don't feel good about. It's not in vain that people say that every day there is less and less difference between an advertiser and a journalist...

Copyright

Publishing your own brilliant and original stuff is probably one of the main reasons to get started in this. But, anyhow, if you see something –an article, a drawing...– that you would like to use, don't just steal it. You can end up in big trouble, so please ask for written permission. Often they'll give it to you, especially if you tell/show them how (and how much) you'll use. Obviously you will, in return, credit whoever necessary –author/s and or copyright holder–.

Style

Some publishers believe the "alternativeness" might suffer if their printed matter looks "too professional" but everybody will come out winning, because it's easier to get advertising and, above all, easier to read, if it is well presented. It certainly doesn't have to look boring. (See A–DTP 1&2 for further talk about choice of type for headlines and pull–quotes...)

Desde tu TECLADO

Muy señores míos:

Les escribo esta carta para, sobre todo, darles mi enhorabuena por haber lanzado a la calle su nueva revista sobre ordenadores Atari. Ya era hora de que alguien se acordara de los ordenadores Atari y se los tomara en serio y no como un simple pasatiempo sino también como un potente ordenador. También les escribo para pediros por favor información sobre si hay o se harán programas espaciales (que vayan en serio o sólo de simuldador). Estos programas son muy interesantes para mí. Tengo 14 años y hace 2 que tengo un ordenador Atari 130 XE y desde éste momento no he encontrado ningún programa de ordenador para Atari. Enhorabuena.

Carmelo Martel Castellano, Ingenio (Canarias)

Te he de decir que el ordenador 130XE ya no se comercializa (aunque algún distribuidor tiene alguno). Programas hay, pocos pero hay algunos en cassette, disco 5 1/4 y cartucho. Es posible que los encuentres en Atari España, Tou o CMV.

Hola, amigos:

Quizás debería anotarme la fecha en que adquirí vuestra revista, para celebrar este acontecimiento, pues me habéis devuelto un pellizco de ilusión perdida sobre mi equipo de autoedición ATARI. Sería muy extenso el resumir todo lo que me ha sucedido con mi ordenador, debido al nefasto servicio post - venta del distribuidor y la poca - por no decir ninguna - información y asesoramiento del equipo. Pero en fin, borrón y cuenta nueva. Y nunca mejor dicho, porque parece ser que vuestra revista me ha borrado la decisión de quitarme de encima todo lo que fuera ATARI, y devolverme la confianza de que mi inversión en el equipo no fue del todo desaprovechable. Mi configuración actual es la siguiente: - Ordenador ST4 - Monitor b/n - Disco duro 30 Mb - Impresora Laser SLM804 - Scanner SPAT 200 pp. - Programa Calamus - Programa Outline. Yo me dedico profesionalmente a la edición de varias revistas y como podéis comprobar por la muestra que os adjunto el resultado es bastante aceptable, pero todavía aspiro a mucho más, y eso conlleva estar muy informado, lo que hasta hoy, por mucho que lo he intentado ha sido inútil. Espero que con vuestra publicación lo consiga y que mi equipo merezca de nuevo toda la confianza que en su día deposité. Desearía información de lo siguiente: - Tengo intención de adquirir la impresora HP DESKJET 500 ¿se puede conectar al ordenador sin nungún problema? ¿Funciona correctamente con el Calamus? ¿En qué se diferencia básicamente de la SLM804 aparte de que una es chorro de tinta y la otra láser? - ¿Podríáis informarme de las características técnicas y precio aproximado de la impresora SLM605? Esperando vuestras respuestas y agradeciendo de antemano vuestra atención,

Santy Porta i Creixell; MOLINS DE REI (Barcelona)

Tu configuracion de equipo es bastante buena, aunque un scanner de 200dpi se quede un poco corto y al disco duro de 30Mb le pase lo mismo, es suficiente para trabajos no demasiado enormes... De todas maneras existen centros de servicios (y seguro que con los Centros Profesionales Atari existirán más) donde puedes scannear a mayor resolución y filmar a más de 1200dpi.

Pero vamos por tus preguntas:

Generalmente, cuando intentas mezclar documentos con formatos de página diferentes, Calamus se niega a relaizarlo, pero cuando los formatos sin iguales, pero hay líneas de apoyo diferentes, Calamus se rompe con un "Fatal Internal Error".

La impresora HP Deskjet 500 no da ningún tipo de problema con el Atari (se ha de encender antes que el ordenador, eso sí), y con Calamus se obtiene resultados realmente buenos. ¿Diferencias con la láser? Bien, las impresoras de chorro de tinta suelen ser más lentas, pero no nedesitas 4Mb de Ram para imprimir y el mantenimiento es realmente más barato, al cambiar la tinta cambias el cabezal entero (con un coste inferior a las cinco mil pesetas) mientras en la láser has de cambiar toner, y de tanto en tanto el tambor (ambas cosas son muy caras).

La impresora SLM605 tiene un PVP de 169.900,-pts (versión no Postcript), y comparada con la SLM804 el toner y el tambor son más baratos, es más silenciosa, más pequeña, tiene más calidad de impresión (los grises no se desfiguran aunque no se utilicen tramas) y cuando se han hecho el número estimado de copias para el cambio de tambor se niega a seguir imprimiendo. Otros rumores que hay es que se puede aumentar su resolución a 600dpi y que se puede hacer conectable a otros ordenadores no Atari, pero esto no está confirmado.

Pues sí, nos gusta leer y publicar vuestras cartas. Por lo tanto ya no tienes excusa:

Mándanos la tuya al
A-DTP
Bruc, 65, 3o 2a
08009 BARCELONA
O por fax:
93-447 66 65



Estimados amigos:

He leido vuestros dos números de A – DTP y me parecen muy interesantes. No puedo decir que me parece una revista estupenda porque todavía no es el caso, aunque demostráis vuestro espiritu de superación del número 1 al 2 donde se nota una mejorable mejoria, yo, al menos, disfruté mucho con este segundo número. El motivo principal de escribiros es que deseo. Otros temas que aprovecho para consultaros son:
– Tengo un 1040 ST FM desde hace un par de años con el TOS 1.4, y quiero ampliarle la memoria (con algún sistema parecido al Xtra – RAM Deluxe que no necesita soldadura), mi duda es si no valdría la pena cambiar mi actual ordenador, por un STE. Yo lo utilizo para escribir, pequeños cálculos y gráficos estadísticos (y tengo en mente hacer algo de vídeo doméstico, pero por el momento nada). – Como lo que más hago es escribir me gustaría saber si con mi actual ordenador puedo comprarme algún lector óptico para folios o libros con garantía de que va a funcionar suficientemente rápido y con calidad, aconsejadme. – He oido que hay una nueva versión del TOS circulando por Alemania, en concreto las TOS 2.6 que dicen que sería utilizable por los actuales ST FM con notables mejoras ¿sabéis algo de esto y cómo podría conseguirla?
– También quisiera sustituir la actual disquetera interna de mi ST por una de alta densidad y que mi ST me la reconozca como tal. ¿Es posible?

Joaquín Matínez Carlos Sarthou, Xàtiva (Valencia).

Algunas de las preguntas que nos haces en tu carta creemos que pueden interesar a los demás lectores de la revista por lo que paso a contestarte aquí.

La cuestión de ampliar la memoria me parece razón insuficiente para cambiar tu Atari STFM por un STE ya que existen placas lo suficientemente económicas; pero si deseas hacer algo en el apartado de vídeo, entonces sí que te lo recomiendo ya que el STE es capaz de sincronizar su señal de vídeo con un elemento externo, con lo que es fácil montar un genlock, también existen artilugios para los FM, pero son antiguos y hay que abrir el Atari.

En el apartado de OCR (reconocedor óptico de carácteres), hoy en día los hay muy buenos, personalmente te recomiendo la familia Augur o Sherlock, pero no dudo que hay otros en el mercado que pueden ser muy buenos.

Las versiones TOS 2.x generalmente se utilizan por su mejorías en el apartado del GEM (siguen los errores como no reconocer el cambio de disco si éste no está protegido de escritura), algo así como algunos programas que lo mejoran (neodesk y demás...) pudiendo sacar iconos fuera de las ventanas, cambiarles la forma, poder usar macros, etc... Hay versiones en disco y no tienes que cambiar chips. Existe un programa de PD llamado TOS20.TOS y otro llamado ZDESK (no PD).

Existen placas que, aclopadas en los Atari, son capaces de manejar una disquetera de alta densidad, pero en realidad es cosa sólo de variar la frecuencia del reloj que maneja los pasos de la lectura (al doblar la frecuencia, se dobla la capacidad, siempre que la disquetera lo soporte).



Hola, señores de A – DPT:

Hace dos años me compré un 1040 STFM porque tenía entendido que para manejar pianos digitales, sintetizadores, etc, era lo mejor que había. Soy un emulador de músico, sólo lo hago como hobbie en casa y jamás me he arrepentido de mi compra. Soy capaz de sacarle todo el partido que este aparato es capaz de hacer con relación al MIDI, pero ahí me quedé estancado. Apenas me dediqué a buscar otros programas y otras utilidades, excepto un copión, cuatro cosas más y algunos jueguecitos.

Me ofrecieron por correo una propaganda sobre un segundo manual de ATARI ("Tu segundo manual del ATARI" de Andreas Ramos, distribuido por SOFTWARE CENTER, Tamarit, 115, Barcelona) y tan bonito y divertido lo ponían que me decidí a pedirlo.

Y eso ha sido lo que me ha tocado la fibra débil: jamás me podía hacer una idea de que lo yo suponía una herramienta más de mi arsenal musical fuera capaz de hacer tantas cosas y de que en paises como Alemania, U.K, Dinamarca, etc. fuera un ordenador tan capaz como aquí un compatible IBM, que creo que tenemos super – venerado.

El caso es que ahora que me siento tan atraido hacia otros campos distintos del MIDI no tengo ninguna relación con ALGO – ATARI excepto el distribuidor del "Segundo Manual" que ya le he escrito algo parecido a esto y... vosotros.

Vuestra revista la encontré de casualidad, iba buscando otra cosa y me fijé en una revista que tenía un símbolo que parecía el de ATARI, la cogí, la hojée y... era sobre ATARI, me chocó que fuera bilingüe pero la compré.

Como vosotros mismos decís que queréis ser una revista interactiva y demás, voy a haceros unos comentarios sobre vuestra revista:

¿Por qué todos los anuncios de productos ATARI son alemanes, franceses, americanos? ¿Es que no hay nadie en España que los venda, esos u otros productos?

También sería muy interesante que, como ví en una antigua ST – WORLD británica, todos los anuncios de productos comerciales llevaran el precio.

¿Y software? ¿Por qué no tenéis anuncios de software en vuestra revista? Sí, algo hay, pero es super – profesional.

Me uno a la opinión de Fernando Alvarez, cuya carta publicáis en el nº 2, en el sentido de ampliaros a otros campos, sobre todo a Dominio Público. Sé que hay cientos de programas DP, freeware y shareware pero ¿dónde están?

No me echéis la cruz, quiero que sepáis que me he alegrado mucho de encontrar una revista como la vuestra, aunque lo mio no sea la autoedición, todo lo expuesto anteriormente ha sido para "interactivarme" con vosotros y daros a conocer mi parecer.

Rafael Gutiérrez-Ravé Illescas, Valencia.

Querido, Rafael:

Pues ya ves, nos gusta que nos déis caña y seguiremos contando con vuestras opiniones y críticas para, en lo posible, mejorar la revista. Por lo demás: ¡Estamos en ello! Habrás ya visto que estrenamos sección: PD-Zone y procuraremos dar con todos los distribuidores y vendedores de software -serio y no serio- de toda la península pero la triste verdad es que es más difícil saber dónde están y qué venden porque los de más allá de las fronteras parecen guardar su "secreto" con menos celo... aunque parece ser que aquí se están dando cuenta de que vale la pena darse a conocer... Eso sí, tú y todos, ¡a seguir interactivándoos!!! Haremos caso...

X-FORMER

El programa de conversión universal

Problemática número 1:

1) Conversión de diversos gráficos vectoriales para autoedición del mundo PC y ATARI (p. ej. GEM-METAFILE a POSTSCRIPT).

2) Conversión de dibujos y gráficos de CAD a gráficos vectoriales para autoedición (p. ej. DXF a GRAFICO VECTORIAL CALAMUS.CVG)

3) Conversión de gráficos vectoriales para plotter (de corte y pluma (p. ej. GEM-METAFILE a HPGL).

Solución: X-FORMER

CONVERTIDOR - VECTORIAL - VECTORIAL

Los siguientes formatos vectoriales pueden ser convertidos entre ellos:

- GEM-METAFILE
- GRAFICO-VECTORIAL-CALAMUS
- EPS-POSTSCRIPT (sólo Exportar)
- WINDOWS-METAFILE
- HPGL
- DXF, IGES, CGM, GDF

Problemática número 2:

1) Conversión de gráficos vectoriales del entorno CAD al entorno de la autoedición (p. ej. HPGL a STAD)

2) Conversión de gráficos vectoriales de PC a gráficos matriciales de ATARI (p. ej. DXF a IMG)

3) Convertidor de gráficos vectoriales de ATARI a gráficos matriciales de PC (p. ej. GEM-Metafile a TIFF)

Solución: X-FORMER

CONVERTIDOR-VECTORIAL-MATRICIAL

Los siguientes formatos vectoriales pueden ser convertidos en los siguientes formatos matriciales

GEM-METAFILE,
GRAFICO-VECTORIAL-CALAMUS,
EPS-POSTSCRIPT (sólo Exportar),
WINDOWS-METAFILE, HPGL, DXF, IGES,
CGM, GDF in TIFF, IMG, PCX, STAD, DEGAS,

Problemática número 3:

1) Conversión de gráficos matriciales de PC a gráficos matriciales del mundo ATARI (p. ej. PCX in IMG)

2) Conversión de gráficos matriciales de ATARI a gráficos PC (p. ej. gráfico matricial CALAMUS a PCX)

3 Conversión de gráficos matriciales de PC o ATARI entre ellos (p. ej. PCX a TIFF o STAD a IMG)

Solución: X-FORMER

CONVERTIDOR-MATRICIAL-MATRICIAL

Los siguientes formatos matriciales pueden ser convertidos entre ellos:

- PCX
- STAD
- IMG
- TIFF
- BMP
- TARGA
- DOODLE
- OS/2
- CRG

Hardware necesario:
ATARI ST/TT con 1MB, disco duro
PC XT/AT con 512KB, disco duro
Soporta Hercules, EGA, VGA

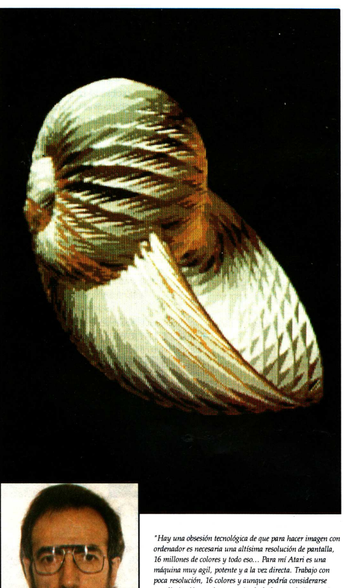
Precios:

X-FORMER ST: 398,-DM
X-FORMER PC: consultar
X-FORMER ST-LIGHT: 149,-DM
(gráficos de tamaño máx. 70KB)
X-FORMER PC-LIGHT: consultar
(gráficos de tamaño máx. 70KB)

El programa se sirve con manual en alemán e inglés.

Softwarebüro Schlenz
Am Wiesbrunnen 29
6730 Neustadt
Telefon 06321/60349
Telefax 06321/60150
ALEMANIA

Atari Art



Cuando supimos que *Josep Gimènez Noguera*, de Vilafranca del Penedés (como el cava) había logrado asombrar hasta a los mismos parisinos exponiendo sus pinturas hechas con ordenador quisimos, naturalmente, conocer más datos. Y aquí, en un breve cuestionario, más sobre el autor de obras como las que véis:

ANTECEDENTES ARTISTICAS: Hijo de un profesor de dibujo; joyero de profesión, ilustrador de libros, fotógrafo... Luego casi 4 años probando y desarrollando la habilidad de pintor sobre la pantalla.

TRAYECTORIA INFORMATICA: Buscó un ordenador "con un alto grado polifacético" y eligió un *Atari STFM*. La fascinación por la animación dió paso a un intenso interés por la imagen fija. Sus herramientas "soft" principales están dentro de la serie *"Cyber"* y tiene curiosidad por conocer el desarrollo del *TT030*.

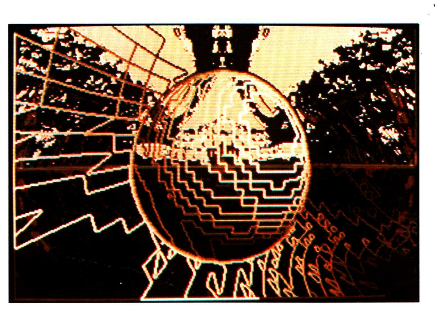
VIDA PUBLICA DE SU OBRA: "Sentí que aquello era sólido y además ya no mandaba el ordenador; ya me expresaba yo, no él." La primera exposición, en Vilafranca del Penedes hace un año, mostró que el público tenía interés por sus creaciones. Má tarde, en Paris, fue el artista invitado a exponer en la *Conferencia Europea de la Inteligencia Artificial* y tiene, además, una obra suya en el *Museo de la Ciencia de Barcelona*. Acaba de exponer en Barcelona y Terrassa con el apoyo de la Universidad.

COMERCIALIZACION: Pretende llegar a vivir de ello. Sin embargo se compromete a nunca comercializar más que 5 copias de cada obra aunque admite que la posibilidad existe de hacer originales únicos –"ya me han ofrecido el triple de precio por ello"–.

"Hay una obsesión tecnológica de que para hacer imagen con ordenador es necesaria una altísima resolución de pantalla, 16 millones de colores y todo eso... Para mí Atari es una máquina muy agil, potente y a la vez directa. Trabajo con poca resolución, 16 colores y aunque podría considerarse una limitación a mí me permite darle fuerza a la imagen."

"There seems to be like a technological obsession in the belief that to make images with a computer you need a very hi res screen, 16 million colours etc. I believe Atari is a very strong and versatile computer as well as direct."

JOSEP GIMENEZ NOGUERA



O.K., we know that computer art isn't exactly hot news, but when the artist comes from a small town (almost a village) in Spain, works with an **Atari STFM** (16 colors) and has gained international exposure (he was invited as the advising artist to the **European Conference of Artificial Intelligence** in Paris) and is now also gaining recognition not only from art and computer lovers, but also from serious artists and a University like the **University of Barcelona**... Actually, his background tells it all. His father taught drawing, and the son, **Josep Gimenéz Noguera**, was an applied student that went on to gem design, book illustration and photography. And one day he sat down with the computer. He started out doing animation but then felt more attraction for the still image. So he practiced on the keyboard for 3 years and then decided to go public. Today his goal is, simply, to connect with people through his art and live from the sales...

CorelDRAW Concurso/ Contest

Concurso abierto para casi cualquier tipo de diseño –Impresos; logotipos; Dibujo Técnico; Gente, Plantas, Animales; Viajes; Negocios, Tecnología, Transporte; Vacaciones, Deportes, Fotos/Aplicaciones bitmap (mejor tratamiento de fotos con **CorelDRAW** o casi cualquier cosa siempre que esté hecho con **CorelDRAW** en su totalidad o en conjunto de muchos otros –**AutoCAD, WordPerfect, HarvardGraphics** etc.–. Puedes competir cada mes o para el premio anual... Si te va la movida pide información completa a nosotros – fotocopia– o directamente a Corel: 1–613–728 82 00 ext. 1609; FAX: 1–613–728 28 91. Tienes tiempo hasta Abril '92 de presentar cuantos trabajos quieras para optar a alguno de los muchos premios mensuales o anuales.

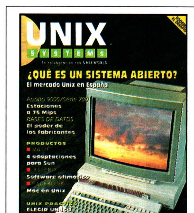
A huge contest with lots and lots of awards for almost any kind of design or art created with **CorelDRAW**, alone or combined with the most popular software packages like **Excel, Freelance, AmiPro** etc., etc. You may enter as many as you like as long as you do it before April. For complete details: (1)–613–728 82 00 Ext. 1609; Fax: (1)–613–728 28 91.

ODIN: ST B N=TT Color

Una tarjeta gráfica adaptable a cualquier **Atari** –desde el ST 260 hasta el 4 Mega STE– que te permite, una vez conectada entre tu ST y tu monitor VGA o multisync, tener tu ST con una resolución de TT... en color. 320x480/200: hasta 256 colores, 640x480/400/200 hasta 16 colores. 256 Kb de fast video RAM. DM 499.– Convertidor 12V, 500 mA: DM 35.–

This graphic card allows any **Atari** –from the ST 260 to the 4 Mega STE– to show its stuff with TT color resolution. A video RAM 256 Kb fast Video RAM and 256 colors. DM 499 ready to connect. 12 V converter: DM 35.–

Marvin AG; Friesstr. 23; CH–8050 ZURICH; Suiza. Fax: (41) 1–302 85 25.

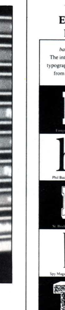




UNIX Systems

Una revista dedicada al mundo Unix –que nosotros sepamos la primera del país–. Editada por **Haymarket, S.A.** es ésta una buena e interesante propuesta para quien quiera saber más del futuro que se acerca, el de los sistemas abiertos. A todo color y dirigida por Francisco Valero. Esta es una oferta más a la cual damos la bienvenida.

A new magazine, devoted to **UNIX**, offers interesting articles about the future right around the corner: Open Systems. Published by **Haymarket, S.A.** Welcome to the market!



Any Screen is a Tactile one

Una pantalla "normal" podrá convertirse en táctil (que reacciona al tacto) gracias a un adaptador que la convierte en una especie de "teclado en paralelo". La pantalla está dividida en 64 puntos sensibles, dejándose grabar cada uno de ellos con una función. DM 599.–.

A regular screen can now be made sensitive to the touch of your fingertips thanks to a special panel. The screen is divided into 64 different zones, each of which can be recorded to define a key function. K+S Computing, Germany.

The Mind's Eye

Es el mejor y más efectivo vídeo, con secuencias realizadas con ordenador, animación llena de color y simbiosis entre diseño y ritmo audiovisual. Una buena oportunidad para adivinar cómo será el mundo de la imagen del futuro. Una cinta que no te defraudará lo más mínimo.

An effective videotape by **Miramar**, filled with computer–created images and color–filled animation. Design, visual and rhythmic sequences and descriptive music. This is a tape that lets you guess what the future in TV & film will look and sound like.

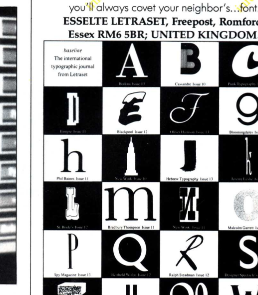
MIRAMAR; 200 2nd Av. West; SEATTLE, Washington 98119; U.S.A.

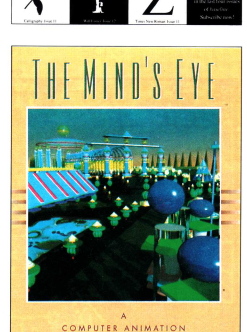
Baseline

Una publicación semestral sobre el mundillo de la tipografía y el diseño para quien quiera estar al día de lo que se cuece más allá del Swiss y Casual. Observa el alfabeto aquí, donde cada letra es de una font distinta, y verás que siempre desearás al prójimo... font.

An international journal about the ceaselessly growing world of type and typography. It's put out twice a year by **Esselte Letraset**, and you only need to have a look at the alphabet here, with each letter from a different set of type, to see clearly that you'll always covet your neighbor's...font.

ESSELTE LETRASET, Freepost, Romford, Essex RM6 5BR; UNITED KINGDOM.





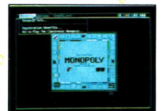


PolyType...

Esta empresa bien gana su nombre con programas como **Font Designer 2**: No sólo incluye nuevas posibilidades creativas como overlap removal, curvas, cortar etc, sino también una utilidad para kerning. Llega con dos fonts completas y algunas parciales. Puedes cargar muchos formatos de fonts como **Mac, IBM, PageStream**... y luego exportarlos como **PostScript Type 3, Calamus, EPS Graphics...** Pero si no quieres crear fonts sino simplemente poder elegir casi libremente entre fonts que inicialmente no estaban pensados para tu programa está **Fontverter**. Convierte fonts de un format a otro. Como **Mac** o **IBM Type 1** para **Calamus** or **Pagestream**... etcetera etcetera! Precios: Font Designer 2: £99.95; Fontverter: £39.95. Si compras el primero el segundo es tuyo por sólo £10.00

Never did a company choose a better name... This English software name has become hot because it has programs like **Font Designer 2: It doesn't only include new features like overlap removal, curve cutting etc, but also a kerning utility and is delivered with 2 complete fonts and some partial ones. You can input almost any kind of font –Mac, IBM, PageStream–** and have an output into **PostScript Type 3, Calamus, EPS Graphics...** If all you need is more fonts to choose from, **Fontverter** will become an absolute MUST in your computer–life: It actually converts fonts from one format to another. Like **Mac** or **IBM Type 1** into **Calamus** or **Pagestream**... or the other way around! Price range: Font Designer 2: £99.95; Fontverter: £39.95 (If bought with Font Designer 2 it's yours for only £10.00...

POLYTYPE, 11 Marsh Street, Barrow–in–Furness, Cumbria, LA142AE; United Kingdom.



Monopoly

No somos una revista muy "juguetona" pero la posibilidad de jugar a **Monopoly** en la pantalla bien merece unas líneas. Pueden jugar hasta 15 personas a la vez, y tiene animación y gráficos... Mejor con ratón y requiere un monitor VGA y es para **PC**. El precio es tentador: 1.200 pesetas de SoftMail, Muntaner, 44; 08011 BARCELONA. Tel.: 93–451 30 22. Fax: 93–323 50 62. (Pídeles su catálogo, es gratuito.)

CANVAS 3.0

Un software de dibujo para **Macintosh** en color de 24–bits capaz de satisfacer casi cualquier exigencia. Tiene 16 milliones de colores, 256 simultaneos. De estructura abierta permitirá añadir nuevas herramientas según van siendo desarrolladas. Pero ya dispones de muchas como Freehand, Polygon and Bezier y otras capaces de crear estrellas o efectos especiales. Y el tratamiento de texto puede hacerte crear que estás haciendo autoedición ya que puedes manejarlo de las mil maneras. Las illustraciones pueden ser importadas o exportadas en formatos como **.EPS, .PICT, DXF, .IGES, .CGM, TIFF...** $399.00

A 24–bit color drawing program aimed to satisfy almost any need, from business to design or engineering. It comes with 16 million colors but only 256 for simultaneous use. Its open structure allows you to keep adding new tools as they are developed. But there are already a bunch of them, like Freehand, Polygon and Bezier, apart from tools for creating stars and special effects. And it also handles text in such a way that you might believe you are in a DTP–package, including a 100,000–word dictionary to check your spelling... Illustrations can be imported or exported in different formats like **.EPS, .PICT, DXF, .IGES, .CGM, TIFF...** Printing can be done to PostScript and non–PostScript printers, image–setters or film recorders and the process color separator is built–in. $399.00.

DENEBA SOFTWARE; 3305 N.W. 74th Ave.; MIAMI, Fla. 33122, U.S.A. Tel.: (1)305–594 69 65. Fax: (1) 305–477 57 94.



STacy!!!

Hay quien dice que el STacy era un error pero los que lo poseemos bien le sacamos provecho y para quien quiera sacarle aún más jugo aquí os relatamos unos cuantos detallitos: Kit de pilas recargable, **Akku**, con una autonomía desde las 2 horas hasta las 3 o 4, según el modelo. El peso es de aprox. 1 kilo y se calcula que se puede recargar como minimo unas 800 veces. A partir de DM 790.– Hay **emuladoreis rt ernos** p ar at eneru n **P C3 86sx** o u n **Ma** cc one l **S Spectre GCR** instalado dentro del **STacy**. ¿O qué os parecen, por ejemplo, **discos removibles Magneto– ópticos de 600 MB**? ¿O eso mismo pero además con un **disco duro de 1.5 GigaBytes** (sí, eso son 1536 MB)... O disco duro (interno, of course) de 120 MB...

For any STacy–lover: Rechargeable battery kit, **Akku**, from 2 to 3 or 4 hours of cable– freedom. Rechargeable a minimum of 800 times. From DM 790.– There are also internal **emulators** for PC, to have a **386sx** or a **Mac** with a built–in **Spectre GCR**. Or how does removable hard disks with **600 MB** sound? Or ditto with an internal hard disk with 1.5 GB...? Or just, simply, a regular hard disk with **120 MB storage space**?

RAKHAUS, Grosse Horststrasse, 12; 67012 ALTRIP/RHEIN; Germany. Tel.: (49) 6236–2776

Atari Portfolio 1MB RAM

Con un pequeño módulo puedes ampliar considerablemente la memoria –RAM (leer y escribir) o EPROM (sólo leer)– de tu **Portfolio**, que de origen sólo dispone de 128 KB. Los hay de 128 KB; 256 KB, 512 KB y hasta 1 MB. Los precios van desde DM 198.– hasta DM 898.–.

With this small module –in RAM (read and write) or EPROM (only read)– you can get a lot more storage space in your Portfolio (orginally it has 128 KB). There are modules like 128 KB; 256 KB, 512 KB and up to 1 MB. Prices from DM 198.– to DM 898.–.



BECKER & PARTNER; Postfach 190; D–5100 AACHEN, Germany. Tel: (49) 241–50 90 18; Fax: (49) 241–50 95 77.

FILE COPIER

¿Cuántas veces te has levantado de la silla para esperar que tu ordenador acabe de copiar del disco duro al diskette y viceversa? Pues con el programa **Kobold** instalado el proceso se acelera de modo potentísimo. En algunos casos sólo invertirás una décima parte del tiempo normal. Está preparado para **Atari ST/TT** y el precio es una ganga: Menos de 100 DM.

Do you also despair when you are in a hurry and have to copy a file from the hard disk to diskette or the other way around? Well, with the program **Kobold** you can stop biting your nails as you'll be able to save up to 90% of the copying-time. It's prepared for **Atari ST/TT** and the price is more than affordable: less than 100 DM.

Hans-Jürgen Richstein & Erik Dick GbR
Konrad-Adenauer Str. 19
DW-6750 KAISERSLAUTEN
GERMANY
Tel & fax: (49) 631-222 53

D.E.K.A.: IBM PC keyboard for Atari

Un teclado de **IBM-PC** que se conecta directamente a tu **ST, Mega, STE o TT**, con un 100% de compatibilidad y la instalación en los 520,1040 es sencilla. Ports para ratón y joystick; doblando así la resolución.
Módulo D.E.K.A.: DM 196.-;
Teclado Cherry G81-3000: DM 196.-

Detachable Extended Keyboard Adaptor allows you to connect IBM-PC keyboard directly to your ST, Mega, STE or TT with a 100% compatility and installation in the 520, 1040 is easily done, as well. Ports for joystick and mouse; doubling the resolution.
D.E.K.A. module: DM 196.-;
Cherry Keyboard G81-3000: DM 196.-

Makro
Schillerring, 19
D-8751
GROSSWALLSTADT/MAIN
GERMANY
Tel.: (49) 6022-252 33
Fax.: (49) 6022-218 47



IMPRESORA DE COLOR PARA VIDEO

Una de las razones que nos impulsa a hacer esta revista es que siempre hay nuevas y maravillosas cosas que aparecen sin parar en el mercado de los chismes electrónicos. Aquí tenemos uno de ellos: una impresora que imprime en papel las imágenes desde tu vídeo.

Es facil de usar y la calidad del **SONY UP-3000** tal y como ves en la muestra de aquí. La imagen es digitalizada en la memoria (8 bits por color/256 tonos) dando como resultado 16 millones de colores/pixel.

El tamaño (140x100mm) se consigue impreso en unos 80 segundos. Y hay modos distintos de imprimir: 4 imágenes distintas impresas en la misma página; 1 imagen repetida 25 veces; impresión reflejada ("espejo"). Y, por supuesto, puedes imprimir pies de fotos para saber qué es o bien con el mismo **UP-3000** o con una computadora externa via un RS-232C port. Seguro que es el próximo chisme que "hay que tener" en cualquier hogar medianamente caprichoso, aparte de los profesionales, claro...

SONY España, S.A.
Sabino de Arana, 42
08028 BARCELONA

UP-3000 is a Color Video Printer by **Sony**. It makes 140 x 100mm (5 5/8x4") printouts of video images. It can be used in any video environment; it's easy to use and quality is as shown here. (The input video signal is digitally processed in the frame memory, 8 bit/256 gradations giving more than over 16 million colors per pixel.) Printout is achieved in about 80 seconds and you've got quite a few print modes like, for example: 4 different pictures printed on one page; repeating the same image 25 times on one page; Mirror print... You can write as well, either with the **UP-3000** itself or connecting a computer to it via an RS-232C port. I bet this is the next Christmas "must" for anybody who is an electronics freak, apart from professionals, of course.
For further info please contact:

Sony Europe, GmbH
Hugo Eckener Strasse, 20
D-5000 KÖLN 30
GERMANY
Tel.: (49) 221-5466-0



SPECTRA STAR COLOUR PRINTER

Spectra Star Imprime por termotransferencia con cera, 300 dpi. Opcional es el **SlideMaker** que permite producir diapositivas, 35 mm. Programas como **Harvard Graphics, Adobe Illustrator, PageMaker, Ventura** y otros. Compatibilidad con **PostScript** con una tarjeta procesadora RISC y si quiere ir más allá, añádale un disco duro.

Spectra Star is a colour printer, 300 dpi, with options like the **SlideMaker**. Adding a RISC processing-card you can make it become **PostScript compatible.** Softwares available, among others, are **PageMaker, Ventura, Adobe Illustrator, Harvard Graphics.**.

OCR HANDYSCANNER
GENLOCK

CONVERTIDOR DE FONTS ◀
OCR

DRIVER PARA SCANNER ◀

NVDI

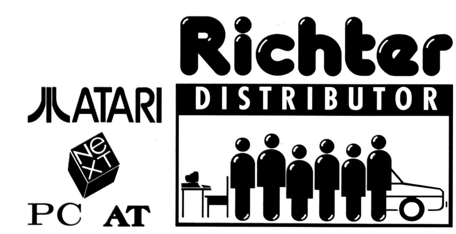
▶ **KOBOLD**

▶ ACELERADOR DE ST 16 MHZ

▶ **X-FORM**

▶ PBOC

▶ **ReProK**



HAGENER STRASSE 65
D-5820 GEVELSBERG
Alemania
TEL. (49) 23 32 / 27 06
FAX (49) 23 32 / 27 03

Graphic-Design-Atelier Kücük - v. Gruenewaldt



TMS UP TO DATE:

La familia Cranach se amplía con un programa aún más creativo: **Cranach Paint.** Te permite realizar imágenes en 24 bits desplegando toda tu creatividad. No sólo puedes jugar –y para rato– con 16,7 millones de colores sino también con tonos de gris. Formatos compatibles con el Paint son: **.TIFF, .ESM** y muchos otros. Se puede adquirir el software sólo o con una tarjeta gráfica:

TOU: 96–392 06 22.

This is yet another software item from **tms: Cranach Paint, which allows you to create, from scratch, innovative illustrations with any of 16.7 million colors or halftones.**

tms GmbH; Dr. Gessler Strasse, 16; 8400 REGENSBURG; Germany. Tel: (49) 941 95163

OPTOSCAN DRIVER FOR NEXT

Buenas noticias para los autoeditores con **NeXT**: ya pueden, también, aprovecharse de la precisión del **Optoscan** –(hasta 5.000 ppp, ver A–DTP Nº 2)– gracias al driver desarrollado por **tms.**

Desktoppers working on NeXT now have access to the precision of Optoscan –See A–DTP Nº 2– thanks to the driver developped by **tms.**

1ST WORDPLUS

1st EuroTrenn: Diccionarios para facilitar el enguionado automático en idiomas como el castellano!, alemán, inglés, francés, italiano, horlandés. Incluye una lista para que puedas añadir eventuales excepciones. Es un accesorio para las versiones 1.89, 2.02 y 3.15, fácil de usar y se integra en el **WordPlus.** DM 50.– (+ DM 10 para envío fuera de Alemania).

Dictionaries in English, German, Spanish, French, Dutch and Italian to be incorporated in **WordPlus** (versions 1.89, 2.02 and 3.15). Easy to use with a list of exceptions for you to fill in. DM 50.– (+ DM 10 shipping and handling for orders outside Germany).

APiSoft; Bundesallee, 56; D–1000 BERLIN 31; Germany. Tel:(49) 30–835 43 50; Fax:(49) 30–853 30 25.



AT&T: LINE TO THE FUTURE

No es por nada... pero cuando en el aeropuerto neoyorkino –y supongo que en otros lugares– te encuentras con cabinas telefónicas que no sólo funcionan –¡viva!– sino que además están provistos de pantalla – grande– y teclado –tamaño "dedos humanos" –y un enchufe donde conectar tu fax o tu modem, lector de tarjetas de crédito para quien no lleva kilos de chatarra en los bolsillos y... Francamente, ver que hay compañías –privadas, eso sí– que aplican la tecnología –existente– para la comodidad pública es como muy... grato. A ver cuándo las compañías públicas hacen lo mismo, querida Telefónica. Ah, y última hora: En mayo pondrá la misma compañía ya a la venta al público los primero video–teléfonos! (En EE.UU., claro...)

Finding public telephones like this one makes you believe in the future. A big screen, comfy keyboard and a connection for your fax or modem, plus a credit card reader are some of the things to be happy about. We all know that the technology is already out there, but far too few companies put it to use to make life easier for their clients. A Hip, Hip, Hooray!!! for **AT&T.** And please, let us see more of this kind of service from everyone. Oh, and the same guys will start selling video–phones to the public before summer! Exciting, isn't it???

MAX/ MACTEX II



Un modem externo para la gama **Macintosh** con un software que permite estar en contacto tanto con las bases habituales como con el servicio de **Videotex**. Y llega hasta los 9.600 baudios con gran nitidez de pantalla. Permite grabar páginas y tratarlas así como, naturalmente, enviar ficheros y un largo etcetera, incluyendo la posibilidad de volcar pantallas en impresora estando On–Line.

This external modem for the **Macintosh** comes with a software package that allows you not only to access regular databases but the videotex services as well. And at 9,600 bauds and the usual high on–screen resolution. It allows you to save pages and modify them, send files and a large etcetera, including the possibility of printing screens while being On–Line.

INFRARED NET

Al Rojo Vivo... Cuando tienes más de un ordenador no cabe duda de que tarde o temprano soñarás con una red. Y probablemente pensarás en metros de cables y enchufes. Para tu información existen ya redes que funcionan vía infrarojos, como un mando a distancia que transmite los datos. En la foto ves uno de la empresa Thaler, el **PC880/IR.** La velocidad de transmisión es de 9600 bits por segundo. Otra empresa ofrece también la posibilidad de transmitir tus datos a la impresora con **Infralink.** (Ambos para **PC.**)



Now a net doesn't necessarily mean stumbling over meters of cable: infrared transmission is here already. (Remember when you had to lift yourself (!!) to change channels on your TV set???) The transmission speed is an impressing 9600 Bits per second. Shown here is the PC880/IR from the German company Thaler. On the other hand, there is also **Infralink** (from another company), a "plug–in and go" infrared net for printer–sharing. Both for **PC.**

ConVert en Signum

Se trata de un software que carga cualquier gráfico (B/N) en tu **Atari ST o TT, tenga el formato que tenga. –.IFF (Amiga), .MAC, .TIFF (Macintosh), MSX– video, .BMP, .CUT, .PCX, .MSP, .TIFF (PC), .PPM (Unix)–. Te abrirá todo un mundo nuevo de gráficos antes fuera de tu alcance. Sálvalo como Signum .SDO o en formatos como .IMG, PCX, Degas .PI3... Además podrás invertirlos, dar efectos espejo, girar... Con más de 75 muestras de gráficos (más de 1 MB). DM 95.–**

This is a program capable of converting any graphic (B/W), regardless of its format –.IFF (Amiga), .MAC, .TIFF (Macintosh), MSX–video, .BMP, .CUT, .PCX, .MSP, .TIFF (PC), .PPM (Unix)–. Save it as Signum .SDO or in formats like .IMG, PCX, Degas .PI3... You can also reverse them, give them mirror–effect, inclinations, and more. Comes with more than 75 graphics (more than 1MB). DM 95.–

VECtoMAP

Convierte ficheros de gráficos vectoriales desde .GEM (Metafile, BasiChart, EasyDraw, SciGraph) y de datos de plotter **HPGL** y de cualquier ordenador en **.IMG** para poder importar los gráficos en muchos programas –**Calamus, Cranach**, entre muchos otros o, con **ConVert** al **Signum**. Con muestras de gráficos y fonts. DM 50.–

Converts vector graphic files from **.GEM (Metafile, BasiChart, EasyDraw, SciGraph)** and from plotter HPGL, and any computer, to .IMG to import them in many programs –**Calamus, Cranach**, and others or, with **ConVert**, to **Signum. Comes with sample of graphics and fonts. DM 50.–**

APISOFT, Andreas Pirner; Bundesakllee, 56; 1000 BERLIN 31; Germany. Tel.:(49) 30–853 43 50; Fax:(49) 30–853 30 25

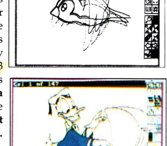
InterInvest, S.A.

se ha hecho cargo de la distribución exclusiva en España, Portugal y Andorra de los productos **Atari** en la línea de los videojuegos y del Portfolio. Un buen paso, ¡seguro! Tel. 91–734 98 02.

Exclusive distribution rights for Spain, Portugal and Andorra for the Atari video games **and Portfolio** ranges:

INTERINVEST, S.A.; Nuria, 36; 28034 MIRASIERRA, (Madrid). Tel.:(34)–1–734 98 02.

Disney Animation Studio

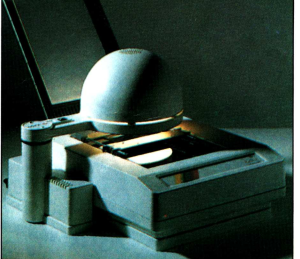




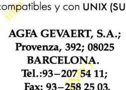
Un software de animación potente, desarrollado con la experiencia qe los estudio **Disney**. Detallitos y más detallitos... Onion Skin: Te permite ver a través del dibujo y tres niveles más allá. Exposure Sheet: Controla posición y cronometraje, dibujo por dibujo y técnicas como Squash and Stretch, Anticipation... Tiene 4096 colores, 32 simultaneos, y se puede añadir música y efectos de sonido en formato **INSTR**. Formatos son **SMUS, Sonix** y compatible con otros como **.IFF y Anim.** Llega con un manual, 3 diskettes, ejemplos de animaciones **Disney** para ir aprendiendo las técnicas e incluso una biblioteca de efectos sonoros... Para **Amiga 500, 1000, 2000, 2500 y 3000.** Min. 512 K pero mejor 1 MB. Se preparan versiones para **Atari ST** y **PC**.Un programa de **Silent Software, Inc.**

TOU. Tel.: 96–392 06 22; 96–392 38 48.

Animation software born out of **Disney** studio experience. Details and more details like... Onion Skin: Lets you see through the drawing and 3 additional layers; Exposure Sheet: Controls position and timing, drawing by drawing; and there are techniques like Squash and Stretch, Anticipation... It offers 4096 colors, 32 simultaneously, and you can add music and special sound effects, format **INSTR**. Formats are **SMUS, Sonix** and are compatible with others like **.IFF** and **Anim.** It's delivered with a user's manual, 3 diskettes, **Disney** examples for experimenting and learning, plus a sound effects library. For **Amiga 500, 1000, 2000, 2500 y 3000.** Min. 512 K but preferably 1 MB. Versions for **Atari** ST y **PC** are being prepared. Made by **Silent Software, Inc.**



Scanner Focus Color

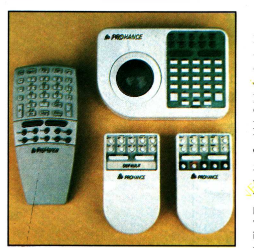


Este scanner flatbed, de **Agfa**, ofrece separación de colores 24 bits reales y 256 niveles de color (rojo, verde y azul) y una resolución hasta 800 ppp. Incorpora dos puertos SCSI y añadiendo un módulo podrás importar tanto imágenes desde soporte opaco como de diapositivas. Factible para uso con Macintosh, IBM y compatibles y con **UNIX (SUN)**.

AGFA GEVAERT, S.A.; Provenza, 392; 08025 BARCELONA. Tel.:93–207 54 11; Fax: 93–258 25 03.

A flatbed scanner by **Agfa**, offering color separation in 24–bit, 256 colours (red, green and blue) and up to 800 dpi. And if you want to add a module, you can also scan slides... For **Macintosh, IBM** and compatibles as well as for UNIX (SUN); **AGFA–GEVAERT N.V.; B–2640 MORTSEL; Bélgica.**

SuperRaton.



No sólo evolucionan hard y software sino también los ratones. La empresa K+S Computing (Alemania) tiene estos tan cañeros con hasta 40 botones... Funcionan con prácticamente cualquier software, incluso si no estaba pensado para usar un ratón. Cada botón puede programarse con ¡¡¡hasta 6 macros!!! de un máximo de 255 carácteres cada uno, así como los movimientos del ratón...

Supermouses like these offer up to 40 buttons and you can program up to 6!!!! macros for each of them, with 255 characters each, and you can also program mouse–movements as a macro... And you can use them with almost any software even if it wasn't originally designed to be used with a mouse.

AMIG

Ha nacido un nuevo Amiga:

El Amiga 500 Plus. Nial Grimes le ha echado el ojo y pregunta: Es un digno sucesor del A500?

Hace tiempo que se rumorea acerca de un upgrade para el básico Amiga...

Estéticamente es exactamente igual a el A500, aparte del nombre. Pero las apariencias engañan porque debajo de la caja se encuentra una caja portadora de chips más grande ENHANCED y una nueva versión del Kickstart, versión 2, antes encontrado exclusivamente en el Amiga 3000. Pero, qué significa esto para tí y para mí?

la máquina tiene ahora un megabyte RAM incluido y con la ayuda del nuevo super FAT Agnus puede soportar hasta 2 megabyts de chip RAM vía una expansión de puerta/trampa. Esto ofrece posibilidades de expansión hasta 10 Mb en lugar del bastante



– El nuevo, más profesional, Workbench 2

– The new, more professional Workbench 2 – complete with exciting (sic) colour scheme!

A New Addition to the Family

Last month saw the unannounced introduction of a new model of Amiga – the A500 Plus. Nial Grimes casts a critical eye over the new machine and asks: is it a worthy successor to the A500?

An upgrade to the basic Amiga has been rumoured for some time and it's our old friend the Christmas shortages that finally brought the A500p upon us. The original claim was that there were somewhere in the region of three thousand 'Pluses' in the country and that the standard A500 was still the official Commodore machine: nothing but A500p's have been sold ever since!



Meet the A500 Plus

Aesthetically the A500p has changed very little. In fact, if it were not for a small change to the transfer, the Plus is exactly the same in every respect to the standard A500.

Looks can be deceiving, for buried deep beneath the casing lies the full enhanced chipset and a new version of Kickstart (Version 2), previously only found in the top end Amiga A3000. But what does all this mean to you and I?

Well, the machine is now fully populated to one megabyte of RAM on–board, and with the help of the new 'Super Fat Agnus' can support up to two megabytes of chip RAM via a trap door expansion. This brings the total expansion possibilities to a healthy 10mb, as opposed to the (quite adequate) 9mb limit on the standard A500. A new screen mode has been provided, giving a resolution of 1280x512 (interlaced) and the Amiga can now boot from any attached floppy drive, should you wish to do so. A 'boot menu' (nowhere mentioned in the manual!) can be reached by holding down the left mouse button from power on

A500+

razonable 9Mb límite en el A500 normal.

Un nuevo modo de pantalla ofrece una resolución de 1280 por 512 entrelazados y el Amiga puede ahora arrancar desde cualquier drive si así lo deseas. Un "Boot Menu" (que no se menciona en el manual!!) puede llamarse apretando al botón izquierdo del ratón al arrancar y tiene opciones tales como "default floppy boot drive" y "hard disk boot partition".

El plus viene con tres diskettes: workbench 2.04, Extras y Amiga Fonts. El manejo de las Fonts ha sido muy mejorado con la incorporación de "Fountain", un sistema de fonts vectorizados que utiliza el formato standard de Compugraphic. Eso sí, si piensas usar "Fountain" un disco duro es indespensable.

Un poco extraño es la absencia del Amiga Basic, que ya no viene incluido. Aunque muchos usuarios del Amiga quizás digan "¿y que más da?", parece extraño dejarlo simplemente para ahorrarse el diskette... los manuales (al menos



and controls options such as the default floppy boot drive and hard disk boot partition.

Three disks come packaged with the Plus: – Workbench 2.04, Extras & Amiga Fonts. Font handling has been much improved with the inclusion of 'Fountain' – a vector font system which uses the standard Compugraphic font format. It ought to be stated from the start, that if you're thinking of using Fountain at all, a hard disk is a must.

Conspicuous, if only by its absence is Amiga Basic, which is no longer provided as standard. Although many an experienced Amiga user will be saying 'good riddance' at this point it seems strange to drop it for the sake of a single disk.

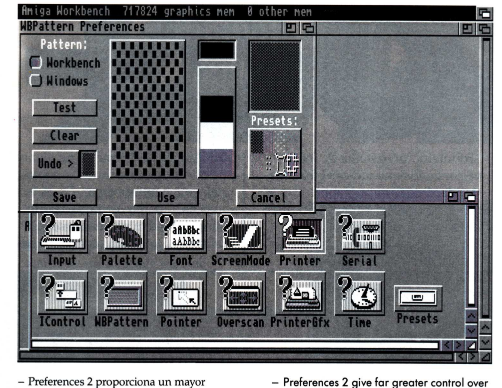
The new manuals supplied with the machine have been extensively revised and are clearly laid out, although the information contained does not in any way justify the hundreds of pages they run to ! So much for specifications ! Let's boot up the machine and see how it performs.

Workbench 2 – The Return !

The new Kickstart ROM's are immediately apparent as soon as the machine is powered up. No longer are you presented with the dull (to say the least !) two colour hand, but a full technicolour Commodore 'tick' and animated disk entering the drive. Not a lot of practical purpose I suppose, but if nothing else, it is a better introduction to the Amiga, from the newcomer's point of view.

Booting up the Workbench reveals the new, and many people would argue more professional, grey/blue colour scheme as used in the A3000. The windows have been given a bass relief 3D look and in general everything looks a lot tidier.

Changes go more than skin deep with some far healthier menus containing the Workbench options. Files can now be viewed as text or icons, thus cutting out much of the waiting for icons to load. A retrograde step? – maybe, but the speed gained more than makes up for it. Another handy option is being able to view all files as opposed to only those with icons; this results in less reliance on the CLI/Shell, which can only be a good thing.



– Preferences 2 proporciona un mayor control sobre las partes del Workbench definibles por el usuario

– Preferences 2 give far greater control over the user definable parts of Workbench.

en inglés) han sido revisados a fondo y están claramente diseñados... aunque la información no justifica los centenares de páginas de suma...

Esto en cuanto a datos, vamos a arrancar nuestro amiga y ver que tál se defiende:

WORKBENCH

El Regreso los nuevos ROM's del Kickastart son aparentes en cuanto conectes el ordenador. Ya no te enfrentas con la aburrida mano bi–color sino con un "tick" Commodore tecnicolor y un disco animado entrando en la disquetera. Supongo que no será ningún efecto muy práctico pero al menos es una mejor introduccción al Amiga, visto desde el punto del recién llegado. Al arrancar el Workbench se descubre el nuevo– y para muchos más profesional– color, azul–grisaceo igual que en el Amiga 3000. Las ventantas tienen un aspecto como de relieve, en 3D, y el impacto general es mucho más ordenado. Pero los cambios no son sólo más estéticos ya que los menus con las opciones del Workbench son bastante más completos. Ahora se puede ver los ficheros como texto o como iconos, ahorrando buena parte de espera para cargar los iconos. Un paso hacia atrás ¿quizás?, pero la velocidad ganada lo justifica de sobra. Otra opción práctica es poder ver todos los ficheros en lugar de únicamente los que tengan iconos. El resultado es menos dependencia del CLI/ Shell y eso sólo puede ser positivo. Los diskettes se formatean ahora en lugar de "iniciarse" y aunque esto es posible que no sea más que un cambio de vocabulario, se pone Commodore en el mismo mundo que el resto del mundo informático. ¿Quién sabe, quizás seguirá Apple en System 8? Pero encima de todos estos aspectos está la velocidad. Commodore nos hizo creer que la tardanza ha sido debido a una completa re–programación y parece ser que eso es cierto, aumentando la velocidad en la mayoría de los

AMIGA

Disks are now formatted instead of 'initialised', and while this may only be a change in wording, it brings Commodore into line with the rest of the computing world (who knows ? – maybe even Apple will follow suit in System 8 !).

But far above any of these aspects is the speed. Commodore would have us believe that the reason release 2 has taken so long to arrive is due to a complete re–write. This certainly seems to be the case, with good speed increases in most, if not all respects.

A Question of Compatibility

As when any new machine is released, the question of compatibility raises its ugly head. Commodore are claiming compatibility of over 90% – but they would say that wouldn't they?

In a word (well, three actually) compatibility is not too good. While the majority of serious software will give no problems, running some entertainment and particularly public domain software is likely to be a major headache.

Some incompatible public domain disks can be persuaded to run by removing utilities from the startup–sequence. Most users however will likely be new Amiga owners and will simply dismiss the disks as faulty: a potentially huge problem for public domain libraries everywhere.

A small number of hardware devices including Datel's 'Action Replay' are also found on the incompatibility list, although to their credit, most manufacturers including Datel are frantically working on Plus friendly versions.

The Verdict – ST or Amiga?

Is it really time to sell your ST and buy an Amiga? The A500 Plus is undoubtedly a great improvement on the already excellent specification of the Amiga, but the answer really depends on what you want to use the machine for.

In terms of desktop video and games, the Amiga still reigns supreme. But virtually any other task would be better handled by an ST. The Amiga can find no match for Calamus SL, Retouche Professional, C–Lab Creator and so on.

The root of the problem lies in the Amiga's much touted multitasking operating system. AmigaDOS 2 is

casos.

COMPATIBILIDADES

Como siempre cuando nace un nuevo ordenador la cuestión de la compatibilidad saca su fea cara. Commodore insiste en que es de un 90% pero... aunque la mayoría de software "serio" no representan ningún problema, algunos programas del tipo ocio y en particular de dominio público sí podrán dar problemas. Algunos PD–diskettes pueden ser convencidos quitando alguna utilidad de la secuencia de arranque. Pero supongo que la mayoría de los usuarios del Plus serán nuevos en el entorno Amiga así que probablemente desecharán los diskettes como defectuosos... Algunos periféricos hardware entre ellos el "Action Replay" de Datel también se encuentran en la lista de lo incompatible, aunque muchos, incluido Datel, están frenéticamente trabajando en versiones para el Plus.

EL VEREDICTO

¿ST o Amiga? ¿Ha llegado ya la hora de vender tu ST y comprarte un Amiga? El A500 plus representa, sin lugar a duda, un gran paso hacia delante en las ya excelentes cualidades de Amiga, pero la respuesta realmente depende más del uso que vas a hacer de tu máquina. En el campo del vídeo y los juegos, Amiga sigue su reinado con supremacía. Pero prácticamente cualquier otro tipo de uso puede ser mejor hecho con un ST. No hay ningún competidor para el Calamus SL, Retouch Profesional, C–Lab Creator, etcétera... La raiz del problema está en el sistema operativo multi–tarea y aunque Amiga DOS 2 es, desde luego, mejor que sus antecesores sigue sin ostentar la sencillez que hacen tan populares al Macintosh o el ST. ¿Significa este nuevo ordenador malas noticias para los poseedores del ST? tal vez, pero ojalá sea justamente lo necesario para convencer a Atari para:

A) Sacar el tan prometido TOS multitarea

B) Sacar el (aún más prometido) FSM–GDOS y

C) continuen sus esfuerzos por promocionar el ST como lo que es, un buen ordenador para una empresa pequeña o mediana.

NIAL GRIMES.

AMIGA + vídeo = ideal

certainly less of a dog than its predecessor, but it lacks any of the simplicity that makes the Macintosh or ST so popular (However, being in a position of having to use an Amiga for review purposes, I welcome any improvements with open arms!)

Does the new machine spell bad news for ST owners? – maybe: but it might be just the thing to persuade Atari to:

a) fit the ST with the long promised multitasking TOS,

b) release (the even longer promised) FSM–GDOS and

c) continue in their efforts to promote the ST for what it is – a good small business machine.

'Plus' Enhancements at a Glance.

Kickstart 2.

Enhanced A3000 style Workbench 2.04.

'Fountain' font system provides vector fonts as standard.

Populated to a full megabyte on board.

Full enhanced chipset.

New 'Super Fat Agnus' gives support for up to 2MB chip

RAM, bringing the total expansion possibilities to 10mb.

The Amiga can now boot from any floppy drive.

New 'Super High Resolution' screen mode.

Vastly improved 'preferences'.

PROFESIONAL



aúl Woollands
arcelona

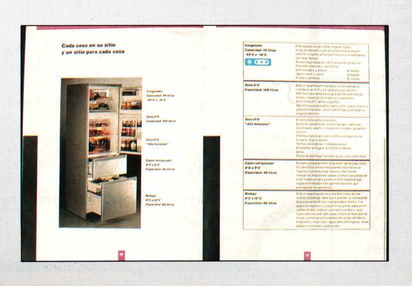
s simpático, abierto y le rodea sa aureola especial entre ohemio y empresario, tan ípica de muchos creativos. Así es uestro profesional de este úmero, Raúl Woollands. Un rafista que inició su carrera studiando Diseño Gráfico en rgentina, su país de origen.

Damm CL·U·B

Propuesta para la Damm

En el 86 se fue a Paris en plan de tomarse un año sabático y allí le llegó "una buena oferta de un estudio muy conocido en Barcelona".
–¿Cómo fueron tus comienzos, porque una cosa es estudiar, otra empezar a trabajar...?
–En la primera agencia de publicidad fue donde, de hecho, me formé más que en el curso de diseño. Comencé como montador, luego en agencias medianas como director de arte, hasta tener mi propia agencia... –Lo dice sonriente, con aquella confianza que da el conocer todas las facetas de su trabajo.
Una vez en Barcelona estuvo un par de años vinculado a esa agencia que le fichó y luego se estableció por su cuenta. ¡Había nacido Triplano Estudio!
–Y aquí fue cuando me inicié cor. Atari –explica, sabedor de quien le entrevista.
La pregunta es ineludible:
–¿Por qué Atari cuando todos hablaban de PC y Apple en cuanto se hablaba de diseño "en serio"? ¿Habías ya trabajado con ordenador?
–No, sólo algunas cosas en workshops o con amigos que tenían Mac. Pero entonces, hace 4 años, la oferta de Atari para autoedición era muy buena. Trabajé con Timeworks en un principio, fue bastante duro pero hice alguna cosa bonita. Básicamente para mis amigos, o para mi, pero no

Ie is quite typical... as typical s any artist could be. Please ead: Independent, objective, urious... Raul Woolands egan his career in Argentina tudying graphic design; then e took a one–year break in aris, and it was there that he eceived "a very good offer rom a big Barcelona agency". -How did you get started, rofessionally? –In an d–agency, pasting up, elping out... then as art irector in medium sized gencies, and so forth, until I ad my own agency... His mile is confident. The kind of mile you acquire from xperience... He needed only



two years in Barcelona, and then Triplano Estudio was born. And Raul –surprise!– works with Atari. And we DID ask him to explain that choice... –Why Atari when "everybody" seems to believe only in Apple and PC's when it comes to "serious design" talk??? –The price, 4 years ago, was very good and once Calamus arrived, there were facilities for using image–setters. I believe it was –and still is– a great program. Options like unlimited text angles, or vectorial resolution of on–screen fonts that today are big news in Mac, are features that we've been enjoying from the beginning,

rofesionalmente.
-¿Cuándo te iniciaste con la
ıformática en plan profesional?
-Hará tres años, con el Calamus,
definitivamente cuando hubo
ervicio de filmación aquí.
ıdemás, creo que en un mercado
ominado por el Macintosh –que
s un ordenador excelente y con
n soft excelente– el Calamus
ra, y sigue siendo, un gran
ırograma. Con opciones como las
le texto girado y representación
ectorial de fonts en pantalla, que
ıhora son grandes novedades en
Mac, mientras nosotros las hemos
lisfrutado siempre. Creo que el
ıunto debil de Atari más bien ha
ido el de los proveedores, del
ıervicio, en conseguir fuentes,
ıue te filmen... Es una pena que
ın entorno que está tan instalado
aceptado por profesionales y
ıstudiantes en el resto de Europa,
anto en edición como en
ngeniería, arquitectura,
ıducación y otras profesiones
ıráficas, aquí se la haya prestado
ına atención tardía. Hace 5 años
a se leía en las revistas inglesas
ıue se ofrecía filmación...
-¿Cual es para tí la principal
entaja que aporta la autoedición
ırofesional?
-Y... todas las ventajas. La
apidez de ejecución, de
nodificación de elementos y,
sobre todo, la visualización del
esultado final. En el 88 dirigí un
catálogo industrial muy complejo
ıara Unidad Hermética, de 300 y
ıoco productos. Llevó casi un
ıño, no se terminaba nunca.
Parecía una pesadilla. Con
soporte informático, también lo
ıubiera sido, pero mucho más
ıasable y tremendamente más
ápido. Además, los costes de
ıroducción manual son, claro,
más altos. Para compararte, en el
90 hice el catálogo general de
Sanyo, 150 páginas, casi 200
productos, unos 250 pictogramas,
montones de cuadros... Un mes
de trabajo, vamos, hay una
diferencia enorme. –¿En este
trabajo en concreto como fué
proceso de realización?
Parti del texto Ascci picado en PC
que me habían suministrado, junto
al rough de la paginación general.
La revisación y partición del texto
fué con WordPlus. El escaneado
de las fotos de los productos fue
con un handy-scanner y era a
título indicativo para el grabador.
Lo más enrollado fué la
realización de los pictogramas, la
mayoría con Outline, pero muchos
directamente con los útiles de
dibujo del mismo Cálamus. Por
último, la maquetación con el
Cálamus viejo, el 1,9, en páginas
individuales, las pruebas laser
para corrección final,y la filmación
a 1200 puntos.
–El lado comercial, ¿cómo se lo
monta un artista gráfico? Otros
tienen agentes o representantes.
–Estoy vinculado a agencias de
publicidad, a otros estudios y
luego también tengo clientes
directos. Los que te encargan lo
más importante son las agencias.
Hay que dar muy buen servicio,
precios competitivos, adaptarse a
timings a veces criminales, y
saber que compites con estudios
muy grandes.

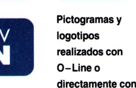
Raúl trabaja principalmente con
herramientas informáticas como
Calamus 1.09N, Outline,
Arabesque y en cuanto a textos
con el Arlequin o, para los largos,
con PKSWrite.
Confiesa que lo más tedioso es el
ajuste final, revisar el enguionado,
el montaje definitivo antes de
llevar el diskette a filmar. Y como
tiene formación básica de diseño
recurre a los métodos
tradicionales "cuando resulta más
rapido" o para pequeñas
ilustraciones. Como lo expresa él:
"Quizás haciéndolo en ordenador
resultaría mejor pero todo
depende del tiempo y del
presupuesto de que dispones."
Porque cuando vives del
ordenador y de tu creatividad
también hay que calcular cosas
como Tiempo, Método y
Rentabilidad...


Natalia Kim







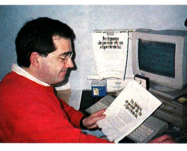










Pictogramas y logotipos realizados con O-Line o directamente con Cálamus.



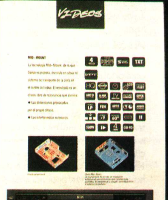
PRODUCCION
El catálogo general de Sanyo 90-91, catálogos para Balay, salefolders para Vileda, folletería para Barcelona Dragons, Academia Weller, un libro ilustrado para el Deutsche Bank...

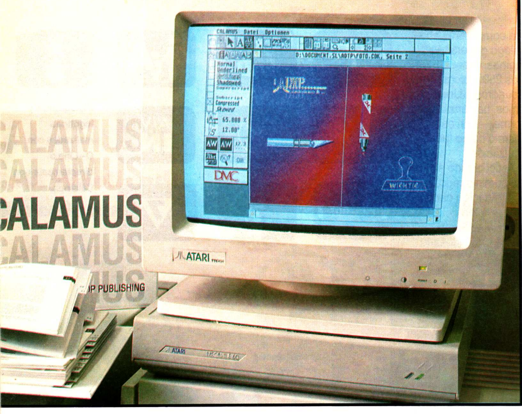


though I think the Mac is a great computer with excellent software... I believe the biggest problem with Atari has been in service, etc.... Raul says he enjoys the speed of DTP and especially the possibility of displaying the result. And admits that manual processing will always be more expensive, though he still uses traditional methods if it is the quickest or most effective way of obtaining results. In his long curriculum vitae, he can boast accomplishments like a '90/'91 general catalogue for Sanyo; another for Balay, Vileda sales folders, an illustrated – incredibly beautiful book– for Deutsche Bank...

DTP Best: "Remember how things were done before the computer..."







Vamos a dejar que ésta –tampoco– sea la última palabra sobre el Calamus SL. La razón es sencilla: Todavía no sabemos suficiente... Así que estas brevisimas líneas sólo os contarán lo que sí sabemos... ahora mismo.

Lo primero, aconsejarte que no compres el SL para trabajar en un ST, Mega o STE a no ser que tengas un potente acelerador porque podrás desencajar las mandíbulas de aburrimiento por la lentitud. (Debido, precisamente, a su complejidad.) Y en el TT necesitarás un mínimo de 6 u 8Mb para poder imprimir con laser tranquilamente.

Echamos a faltar el bloc de notas para texto (sobre todo si trabajas con una pantalla pequeña) aunque el bloc "general" ahora es ilimitado.

El módulo para grabar makros de texto está allí, las instrucciones en el manual... pero el módulo no está activado aún. Suponemos que funcionará pronto... El módulo de Job –para poder imprimir/filmar muchos documentos sin perder tiempo cargándolos uno por uno– también está cerca...

La compatibilidad entre Calamus 1.09N y el SL está bien. Puedes llevar documentos del primero al segundo pero no a la inversa (por la complejidad) y aunque algunos detalles pueden alterarse –texto aumentar o disminuir–.

* Módulo A/V. Por fin llegó, lo enchufamos vía SCSI y en ésta página véis una foto hecha en B/N, sin retocar nada, En cuanto al color, sí hicimos una prueba de filmar la misma con separación de colores y una prueba impresa, pero... Parece ser que el problema está en que no se puede exportar, de momento, en otro formato que no sea el .CVD. Según DMC el módulo DATAformer pronto permitirá exportar más formatos de las imágenes resultantes y así tratarlas en, por ejemplo, Cranach.

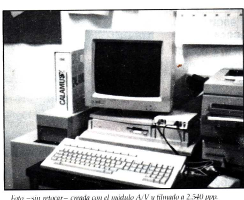


Foto –sin retocar– creada con el módulo A/V y filmado a 2.540 ppp. Total tiempo: Aprox. 15 min.

Photo done with A/V module. No retouch done. Imagesetted at 2.540 dpi. Time spent in all: Aprox. 15 min.

RESUMEN (de éste resumen):

Una herramienta super–potente que sólo necesita afilarse mínimamente más las uñas para alucinar definitivamente pepino al vecino. Seguiremos informando...

Próximo Número:

Pagestream V.2 de cerca

We have been working with the Calamus SL for six months now and it seems to be about time to set up an account on what is OUR reality right NOW:

The first thing you discover is that olthough the SL does work on a regular ST, Mega or STE it might keep you bored to death as it works so slooooowly. But, O.K., it does work... But you'll be better off with the TT, that's for sure. And you'll need it to be at least 4 or better 8MB if you want to make printouts on the laser.

PLUS AND MINUS

On the other hand if you feel very comfortable around the Calamus Textomodul (1.09N version) it might take some time to get used to the PKSWrite and you will miss the text–clipboard –eliminated as there is now an unlimited general clipboard– it's tough to see what is written where on the screen if you have to move text around... And the text–makromodul is there, the instructions in the manual says how to make them work but the module isn't activated...

The compatibility between Calamus 1.09N and the SL are O.K.: you can make a document in the b&w and then you just use it in the SL... but you can't take it the other way round. And converting it do SL may produce some changes, though: like texts becoming either a little bit smaller or larger and frames, once back from imagesetting, tend not to be the exact size we gave them.

Colour–separations are pretty easy as is the imagesetting But, if you are into heavyweight imagesetting, like our 20–50 pages a day, you do miss the promised Jobmodul, not yet available, that will allow you to tell the SL to print/imageset all the documents you want while you leave for coffee...

THE A/V MODULE

It was an exciting moment when the package arrived and even more when we actually had it hooked up to the TT –via SCSI port and a commuter as we have the imagesetter through the same one– and actually saw the image coming on screen. Even the first 300 dpi printouts looked very much "photolike"...

And it was a pretty marvellous feeling to be able to use it right from within Calamus, letting you experience the real advantage of its modular construction... One problem did arise when we tried to export the image to treat it in Cranach: Bombs and reset.

But the folks at DMC told us that the problem with export will soon be resolved thanks to a new module called DataFormer that will let us export in other formats than the actual one:.CDV. We DID, anyhow, give it a try to make a 4 colour print... but, honestly, we prefer, for the moment being, to show you what it IS able to do in black and white.

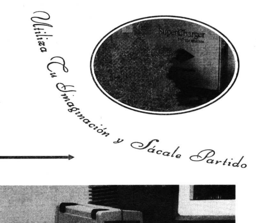
And that, for sure, is something to be grateful about, so we do believe it won't take too long until we can let you know about great results even in colour... And it IS Amazing! And a lot easier than scanning or using the Repromaster.

WELL...

When you try Calamus SL you'll soon find that it is an amazing tool. Fast, powerful, easy to use, with a huge user's manual cleverly indexed and even desktoppers with vast experience –even on other computers– admit that it might be one of the best DTP programs available... That is, once it totally completed and, according to DMC, that should be any day now... But although it might still have some minor "children's diseases" it sure is worth while already.

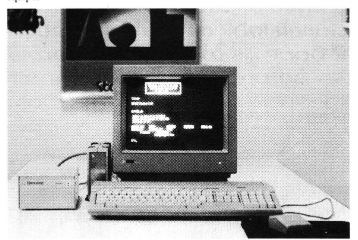
NEXT ISSUE: A very close look at Pagestream V.2...





Ibercomp dispone de los mejores discos duros del mercado, con los que siempre han soñado los ordenadores ST/TT. Estos discos duros de 40,60,80,170 y 500 Megas han sido diseñados pensando en los usuarios de ordenadores 520 y 1040. Son discos duros de reducidas dimensiones (15x10x20 cm) en cuyo interior hay una potente controladora de disco duro ICD y una robusta maquinaria SCSI Seagate. El disco duro incluye un reloj interno con batería de litio capaz de recordarle al ordenador hora y fecha cada vez que arranca. La caja metálica del disco duro de 1.2 milimetros de espesor, siendo por ello los discos duros idoneos para "usos" al aire libre y batalla.

Los ordenadores SuperCharger son ordenadores esclavos de reducidas dimensiones con un procesador NEC V30 y 1 Mega de RAM que se conectan al ATARI ST/TT a traves del puerto DMA. Estos ordenadores funcionan en multitarea real con los ST/TT siendo sus usos más frecuentes la exploración de procesos paralelos, la ejecución de programas bajo sistema MS DOS y la posibilidad de crear discos virtuales en memoria sin gastar un solo byte de memoria en el ST/TT. Es posible conectar a su ST/TT sea cual sea su configuración hasta un máximo de 8 SuperCharger, sin necesidad de abrir el equipo.

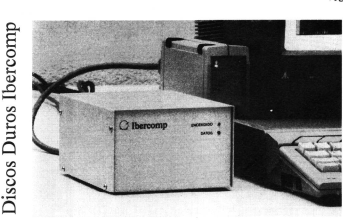


Ahora por primera vez en Castellano, un potente programa de dibujo técnico en 2 y 3 dimensiones para su ATARI ST/TT. El DynaCADD versión 2.xx es capaz de aprovechar al máximo su equipo haciendo uso intensivo de los coprocesadores y pantallas de alta resolución. Este programa que es capaz de leer y generar ficheros de cualquier tipo (DEF, DXF, IGES, HPGL, POSTCRIPT, GEM, ...) siendo por ello el programa ideal para arquitectos, ingenieros y topo tipo de despachos de delineación. Solicite una demostración hoy mismo a cualquier centro profesional ATARI.

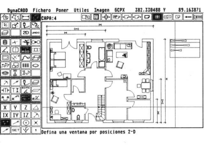
Audio Sculpture, el primer programa completo de música que hace uso del hardware del STE, funciona tanto en monocromo como en color sobre equipos STE. Es un programa ideal para todos aquellos que quieran "jugar" con la música sin recurrir a un costoso hardware externo.

Tenemos ademas los famosos escaners de mano DAATASCAN de Pandaal Marqueting Ltd, que pueden leer hojas A5 y A4 según modelos. Con estos escaners de 400 ppp han sido leidas todas las imagenes de esta página.

En Ibercomp disponemos de todo tipo de soluciones profesionales, soluciones que intentamos hacer llegar a toda España.



ATARI 520 STE con 1 Mega 67.000 ptas, ATARI MEGA STE2 con 2 Megas + 48 Megas 207.200 ptas, ATARI TT030 4 Megas + 48 Megas 525.000 ptas, ATARI 286SX 1 Mega + 40 Megas 123.000 ptas, ATARI 386DX 2 Megas + 80 Megas 390.000 ptas, Impresora Laser ATARI SLM605 interface DMA 200.000 ptas, Impresora Canon BJ10e con alimentador 70.000 ptas, Discos duros Ibercomp desde 80.000 ptas, SuperCharger con Utilidades y listados 55.000 ptas, DynaCADD versión 2.xx 196.000 ptas, Audio Sculpture 12.000 ptas, HiSoft Lattice C v.5.00 con soporte técnico 26.800 ptas, TWIST ST 6.700 ptas, Phazer Pack con 2 juegos 9.250 ptas, Tarjeta Matrix COCO 215.000 ptas, Programa de Optimización del Corte de Hierro 1.064.000, escaner de mano de 120 mm 44.800, escaner de mano A4 174.300, fax MITSUBISHI FA770 203.400 ptas, Monitor Mitsubishi de 21" 739.000 ptas, ordenador de bolsillo PSION LZ 44.000 ptas, Calamus 1.09 70.000 ptas, Calamus SL 203.400 ptas, Calligrapher Profesional 22.600 ptas, SIMM de 1 Mega para STE 12.500 ptas, archivador de 80 discos de 3.5" 1.650, impresora STAR LC20 42.000 ptas, Impresora NEC P7, 120.000 ptas, ordenador ATARI Portfolio 55.370 ptas, Emulador AT Speed con instalación 35.000 ptas, Toner para ATARI SLM605 6000 ptas, cajas de 2700 hojas de 80 columnas de papel continuo 5.000 ptas, cajas de 2700 hojas de 136 columnas de papel continuo 9.000, 1 paquete de 1.000 folios 1.900 ptas, programa GMA PLOTT 67.800, programa Cranarch Studio + Vector Art 3.0 210.000 ptas, digitalizador de sonido Master Sound II 8.800 ptas, digitalizador de sonido DaataSound 8.800 pesetas, ratón DaataMouse 6.000 pesetas, unidad de disco Daatadisk 15.000 pesetas, Programa de Facturación y Control de Stocks 50.000 pesetas, Kit para el estudio de Robótica, incluye software, interface y piezas LEGO TECHNIK 35.000 pesetas ... para cualquier otro producto ATARI consultenos. Todos los precios mencionados anteriormente incluyen el I.V.A. Debido a que pueden cambiar en cualquier momento consultenos antes de hacer cualquier pedido.





Cualquier consulta: (971) 45- 66-42 FAX: (971) 45-67-58 MODEM: (971) 28-77-48 en Palma de Mallorca ó (95) 441-27-78 en Sevilla
Desarrollamos todo tipo de programas y proyectos a medida, consultenos presupuesto a sus necesidades hoy mismo.
NUESTRO HORARIO ES DE 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 21:00 (SABADOS SOLO MAÑANAS)

Vectorize or not Vectorize...

Aunque no te lo creas, ésta es una ¡curva! (Ver fig. 1)

You may not believe it, but this is part of a curve!!! (See fig. 1)

La palabra vectorizar va cruzando tu camino constantemente, una y otra vez, y hemos querido hablar un poco sobre el significado de ella así como comentar algunos de los programas vectorizadores.

The word vectorize keeps crossing your path when you start in DTP so we believed it could be interesting to take a closer look at why and how is it done as well as to comment some of the most popular auto – tracing software.

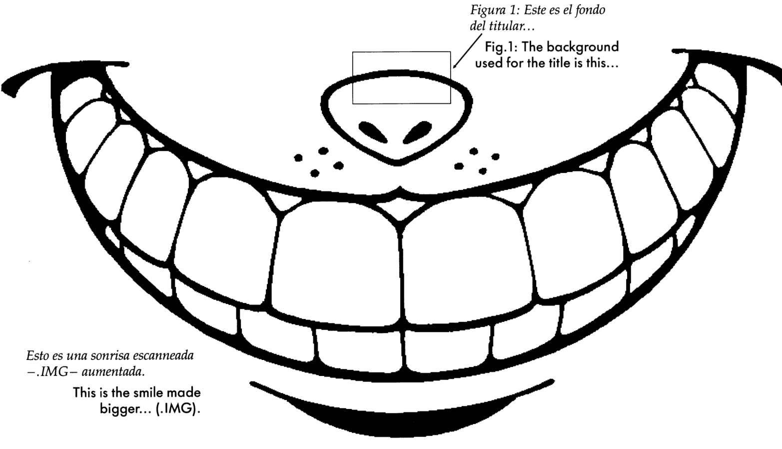


Figura 1: Este es el fondo del titular...

Fig.1: The background used for the title is this...

Esto es una sonrisa escanneada –.IMG– aumentada.

This is the smile made bigger... (.IMG).

that is the question...

Cuando escanneas una imagen –una foto, un dibujo en blanco y negro o color– el resultado es una imagen compuesta por pixels, pequeños cuadraditos, que forman los distintos detalles de la imagen desplazándose unos entre otros. Es por eso que verás, si aumentas de tamaño una imágen escanneada verás como las líneas en realidad son pequeñas –o no tan pequeñas– escaleras. Se suele resolver dejando la imagen a su tamaño óptimo para la impresora o, mejor aún, dismunirla. Pero aunque el resultado nos resulta satisfactorio las imágenes ocupan un espacio tremendo de la memoria disponible y éso no hace gracia a nadie...

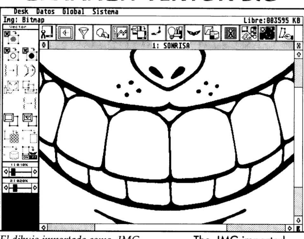
Y por ello se inventaron los programas vectorizadores, capaces –unos mejor, otros algo peor– de traducir esos pixels en curvas redondas, líneas o tramas con mayor flexibilidad.

El vectorizado automatico funciona mejor con imágenes de alta resolución para poder distinguir los ángulos rectos de las curvas.

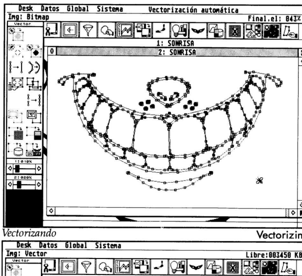
Se puede, también, intentar escannear la misma imágen varias veces, cambiando los valores de contraste, etc.

Para hacer ésta prueba hemos elegido un dibujo relativamente sencillo y con el modo automático de cada programa, para así hacer una justa comparación entre cada uno. Luego cada uno tiene distintas opciones para, manualmente, ir arreglando detalles.

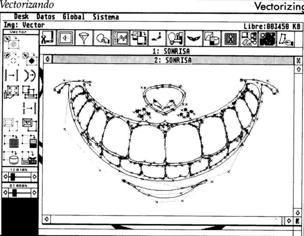
CRANACH VEKTOR 3.0



El dibujo importado como .IMG. The .IMG imported.



Vectorizando Vectorizing



Vectorización realizada. Vectorizing ready.

Avant Vector

Programa; CodeHead, U.S.A.

Simplemente activas el objeto a vectorizar con el ratón o bien lo eliges, rodeándolo con un marco. Lo demás lo hace automático. Si el caso es un poco más complicado tienes una opción semi–automática donde decides los puntos de inicio y final. Y si sigues poco satisfecho con el resultado, naturalmente quedan las opciones manuales.

Posibilidad de salvar el resultado en formato EPS (PostScript) y múltiples herramientas de vectorización.

When you scan an image –a photo, line art...– the result is an image composed of a lot of tiny squares which form the details of the image. That is why, when you increase the size, you'll see that the lines really aren't lines, but structures formed by tiny –or not so tiny– "stairs". Normally you solve this problem by optimizing the image for the printer or, even better, decreasing it. But although the image might be satisfactory, the images occupy massive storage space. So they invented vectorizing software capable of –some better, others worse– translating the squares into rounded corners, lines and rasters –mathematically defined– with greater flexibility. Automatic vectorizing works better with high–resolution images to distinguish squares from rounded shapes. You can also try to scan in different times, increasing or decreasing contrast, etc. To run this test we picked a quite simple drawing and we used automatic vectorizing in every program. We tried to carry out a fair comparison but, of course, you have different tools to improve the resulting images manually. Due to lack of space we are only publishing the two best results: **Cranach Vector and Avant Vector.**

ConVector, V.1.00d, 22-8-90, Programa o accessorio; Shift, U.S.A.

Puede arrancarse o bien como programa o como accesorio ya que fue pensado, en un principio, como una parte del programa Arabesque. En modo automático es rápido pero poco exacto. Las esquinas no acaban de convencer y las curvas Bézier brillan por su ausencia y en cuanto espacio llegó a ocupar nuestro dibujo prueba más espacio que el original en .IMG...

Speedline, Módulo del Calamus SL, DMC, Alemania:

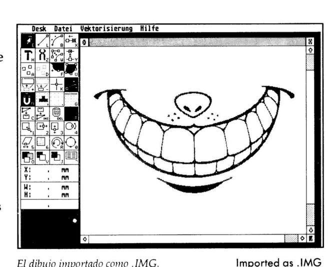
Incluido sin coste adicional en el programa el resultado puede facilmente compararse con el poderoso AvantVector. Esquinas y rectas son reconocidas con gran facilidad y las redondeces definidas con pocas curvas Bézier. El manejo es sencillo –y el manual brevísimo sobre el tema–. Gracias a la construcción modular del SL puede importarse e importarse imágenes y el módulo de vectores setá preparado para retoques manuales. Se puede colocar tramas en el fondo e incluso utilizar un zoom. (Más sobre el SL en otra parte de este número.) Un fallo es que, de momento, únicamente puede exportarse como .CVD, un formato no reconocible por otros programas. Se espera que el todavía no disponible módulo DATAformer pueda corregir ésto.

Cranach tms Vektor, programa; tms; Alemania.

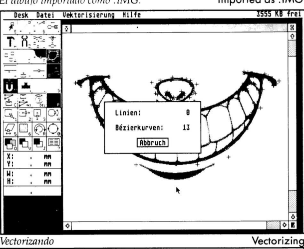
El único vectorizador de los probados que maneja color. Los resultados en blanco y negro, en modo automático, son convincentes aunque tampoco le son muy justas las comparaciones sencillas como ésta ya que posee muchísimas funciones en los menus para el tratamiento de imágen electrónico como filtros, máscaras, etc. todo lo cual amplía el horizonte de posibilidades muchísimo más allá de la simple vectorización.

Vektor Bambino es, tal y como indica su nombre más sencillo –y más barato.

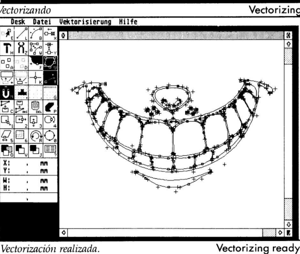
AVANT VEKTOR 1.O



El dibujo importado como .IMG. Imported as .IMG



Vectorizando Vectorizing



Vectorización realizada. Vectorizing ready.

AvantVector: CodeHead Software, U.S.A.

You just activate the object you want to vectorize with the mouse or you select it by surrounding it with a frame. The rest is automatic. If the case is more complicated, you've got a semi–automatic option that allows you to know where the end and the beginning are. The latest version allows you to save images as .EPS files (PostScript) and has even more tools to optimize the vectorization.

ConVector; V.1.00d Shift, U.S.A.

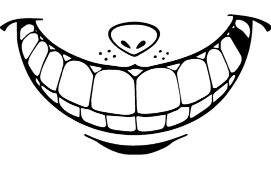
It can be used as a program or as an accessory. Done automatically, it's fast but not very exact. The corners aren't very convincing and the Bézier curves don't show. The result needed even more!!! storage space than the scanned version...: 50844 Bytes

SpeedLine, Module in the Calamus SL, DMC, Germany: The result could be compared with the impressive **AvantVector**. Corners and lines are easily recognizable and the rounded ones easily defined by Bézier curves. Easy to use –and the user's manual ever so short on the subject– and it's prepared for manual retouching if needed.

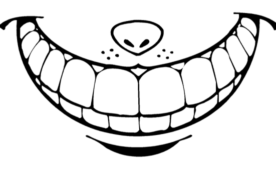
You can put rasters behind and even zoom in, if needed. (More about the SL in this issue.) One of the problems is that, for the time being, you can only export the resulting image as a .CVD, a new format prepared for vectors in color, not recognized by other programs. Supposedly this problem is going to be solved in the near future, thanks to a new, not yet available, module called **DATAformer.**

Cranach tms Vektor,

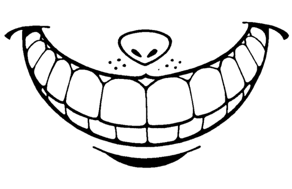
version 3.0, Module in the **Cranach,** tms, Germany: This is the only one in the test able to vectorize color and the automatic results in black and white are very convincing. It also has a lot of sophisticated tools for retouching like filters, masks and many other possibilities far beyond mere vectorizing. **VectorBambino** is, as its name hints, less complex –and cheaper.



AVANT VECTOR
4276 Bytes



CRANACH
4052 Bytes



.IMG
TAMAÑO OPTIMIZADO PARA IMPRESORA

.IMG OPTIMIZED SIZE FOR PRINTER

16.360 KB

Un artículo confeccionado por
José Manuel Muñoz
&
Luciano Ayats

Place an ad! Buy! Sell! Make friends! Get a job!

Promote yourself!

FREE!!!

Send your ad by mail: A DTP
Bruc, 65; 08009 BARCELONA, SPAIN

Or by fax: 34–3–487 66 65

SOFTWARE

es un bien buscado constantemente. Si tienes algo que crees comerciable o deseas cederlo como PD o Shareware, pónte en contacto y te daremos ideas de a dónde y cómo hacerlo. Llamar nos a A–DTP: 93–488 36 09 o escribir. If you've got a software you want to sell or share, we know international companies interested in both. Get in touch with us by fax, phone or letter!



ETCETERA

5.000.000 pesetas

SE BUSCA INVERSOR

Para invento patentado con nexo a la industria y antenas parabólicas. Posible comercialización internacional.

Invention searches financial colaboration. International commerce possible...

Fax or Tel.:

93–392 80 06.

TRABAJAR TO WORK

LICENCIADA en publicidad y Relaciones Públicas. Con 2 años de experiencia. Busca trabajo. María. 91–564 99 21.

SE BUSCA PUBLICISTA o agencia de medios para A–DTP. Todas las regiones del país. Exclusivas disponibles. Buenas comisiones, apoyo con mailing, clientes potenciales. Escribir con curriculum a Editorial Zona 10, S.A.; Bruc, 65, 3º 2ª; 08009 BARCELONA

AD – PERSON or agency for A–DTP. Good commissions, support from the company, mailings, etc. Possibilities of exclusitivity. Please write: Editorial Zona 10, S.A.; Bruc, 65, 3º 2ª; 08009 BARCELONA.

PARA MODULOS PROFESIONALES EN ESTA SECCION:

(93)–488 36 09

Cualquier tamaño para cualquier bolsillo!!!

PROFESIONALES DE LA INFORMATICA

Vuestra información es indispensable para estar al día. ANUNCIESE en esta revista a través de

TOT publicitat **(93) 668 13 83**

y los lectores se lo agradecerán





4–6 Rue Mazagran
44100 Nantes
Tel: (33) 40–69–15–92
Fax: (33) 40–73–01–20

Du Mardi au Samedi, de 10h à 19h

MICRO VIDEO, c'est aussi: PARIS, TOURS, BORDEAUX, PERPIGNAN, DAX, PAU, DINAN, BRUXELLES, LILLE, LYON

PROGRAMAS PARA PC COMPATIBLES

A UN PRECIO INCREIBLE

(Toda España)

Solicitar Catálogo GRATUITO

llamando al (91) 890 38 92

o escribiendo a:

PRIX Informática - Aptdo. 93

28200 San Lorenzo de El Escorial (Madrid)

Fax: (91) 896 05 10.

A – DTP es un producto de Editorial Zona 10, S.A.

FOTOMECANICA: Pixel, Barcelona

IMPRIME: Gráficas Barcelona. c/ Cobalto 153, L'HOSPITALET

DISTRIBUYE en España: Coedis, S.A., Crtr. NII, Km. 602,5; 08750 MOLINS DE REI

DEPOSITO LEGAL: B–30553–91

ANUNCIATE GRATIS!

Envíanos tu anuncio por carta a: **A DTP:** Bruc, 65; 08009 BARCELONA.

O por fax: 93-487 66 65
O díctanoslo por tel.: 93-488 36 09

PROGRAMS

MODELAJE DE SOLIDOS (3D) Y PINTAR CON EL ORDENADOR. ¿Qué programas existens para Atari–TT? ¿Existe algo similar a la serie Cyber de ST, pero que aproveche las potencialidades del TT? Ruego información a José G.; Bonaire, 8; 08720 VILAFRANCA DEL PENEDES.

3D & COMPUTERARTS: What software exist for the Atari–TT? Is there something like the Cyber–series (ST) but able to take advantage of the TT's speed? Please, if you've got an answer or would like to keep in touch, get in touch with José G.; Bonaire, 8; 08720 VILAFRANCA DEL PENEDES, SPAIN.

3D und Komputerfarben: Was gibt es im software fürs Atari–TT? Gibt es so etwas wie die serie Cyber (ST) aber das kann die TT's stärke nutzen? Bitte schreiben sie mit Produktinformation oder ideen! José G.; Bonaire 8; 08720 VILAFRANCA DEL PENEDES; SPAIN.

BUSCAMOS información o programas para **Korg Sampler D30 Roland: Y 3,** editor, secuencias, etc.; tarjetas con nuevos sonidos, CD's, diskettes etc. Aptdo. 396; 43080 TARRAGONA.

LOOKING for information and programs for **Korg Sampler D 30 Roland: Y 3,** Editor, Sequences, etc. Please write: Aptdo. 396; 43080 TARRAGONA, Spain.

HARDWARE

VENDO Atari TT de 2 MB sin disco duro. 205.000 pts. 972–50 13 32. Carlos. A partir de las 21 h.

VENDO impresora Epson LX–86, en muy buen estado. 20.000 pesetas. Llamar por la noche. Yolanda o David. 93–560 04 21.

VENDO ordenador Atari 520 STFM, serie oro, ampliado a un Mega con el sistema operativo 1.4. Doy con él programas con juegos, utilidades, manuales, embalaje original, etc. Sólo por 48.000 pesetas. 98–516 09 05. Santiago

MAQUINA ESCRIBIR electrónica, portatil, con memoria, **SHARP**. Pilas o red. Papel normal o térmico. 40.000. 07h–08h; 22–24h o fines de semana... 93–560 54 90.

TIMEWORKS, Laser 804; SM 124; HD: 20 MB. con Martí Huguet.

VENDO Disco Duro Atari **MEGAFILE 20 Megas, Sólo por 40.000 Ptas., Llamar a Jordi:(93) 726 59 76**

REGALO 1040 STFM y monitor SM124 por 55.000 pts. Llamar al (983) 29 38 58 preguntando por José Antonio.

QUIERO comprar **ATARI 520 ST**. 95–466 34 71. 95–427 31 65. Preguntar por Paco.

ATARI ST FM 520, ampliado 1 Mb, con monitor SM 124 (B/N). Digitilizador VidiST –tiempo real–. Todo junto o por separado. Precio interesante. Muchos programas. (96) 375 07 65.

VENDO SCANNER SPAT DIN A4. Precio oficial 80.000, Precio mío: 25.000 pts. Llamar noches a Nacho: 93–414 41 31.

VENDO impresora **Unisys AP 1337**; 24 agujas, 8 tipos letra, 270 cps. Compatible Epson, IBM. Christian 93–330 91 84. 50.000 pts.

MEGA ST 3; Láser 804; Monitor SM 124; Disco duro de 20 Mb, TimeWorks y más programas. Sobre 200.000.–: (93) 210 33 55.

FRIENDS AMIGOS

ATARIFANS ¡unámonos! Cuantos más seamos, más podremos hacer; conseguir, ~~lograr~~... Llámanos al 93–488 36 09. Preguntar por Natalia.

BUSCO Gente que programe en Assembler. Llamar a David:(93) 347 63 21.

TAMBIEN intercambio información, Soft, Etc..., Llamar al (93) 653 42 42 (Laborables).

¿PERDIDO? ¡Llámame! (...y te explicaré...) Nacho: 93–414 41 31. Sólo fines de semana.

DESEO contactar con algún club de usuarios ST de España. Rafa: 96–360 82 32.

INTERCAMBIO toda clase de información, trucos, etc. con usuarios de **Atari** de todo el Mundo.

I would like to interchange information, tricks and whatsoever from **AtariUsers** all over the world... Torcuato Moreno Suarez; Cuenca, bloque L, bajos 3°; 08011 MONTCADA I REIXAC, Barcelona, (Spain).



VALENCIA
Juan de Mena, 21
Tels. (96) 392 06 22
392 36 46
Fax (96) 392 38 48
46008

CALAMUS®
AUTOEDICION

CENTRO PROFESIONAL ATARI

TOWER para ST desde 60.000.- pts. Disqueteras de "alta densidad" para ST. Aceleradores a 16 MHz. Torres para MEGA STE y TT. Paletas Gráficas. Scanners de 600 ppp. Ampliaciones de memoria, removibles, placas gráficas,etc.

Instala tu placa de ST en un TOWER, con la posibilidad de controlar hasta cuatro floppys, un disco duro, un removible, puestos de red, emuladores, etc.

OPERACION CAMBIO

Tienes la oportunidad, hasta el 30 de Diciembre, de renovar tu equipo usado por otro nuevo.

La OPERACION CAMBIO se realizará con cualquier ordenador ATARI ST (520, 1040 Y MEGA), por la compra del nuevo MEGA STE a 16 MHz. con disco duro de 44 MB. o un TT a 33 MHz.

Así mismo esta operación tambien se realizará con la LASER SLM 804 por la compra del nuevo modelo SLM 605.



SERVICE-COUPON

Creo que lo hemos repetido hasta la saciedad: ¡Ésta pretende ser una revista interactiva! Una herramienta para ayudarte a trabajar o divertir y, ante todo, informarte de las últimas novedades que, pensamos, puedan ser de tu interés. Como los lectores de A-DTP ya sois muchos y variadísimos los motivos por los que nos leeís, nosotros procuramos meter mucha (cuanta más, mejor) información, pero muchas veces –la mayoría– no hacemos más que una síntesis de una fuente muchísimo más amplia a la cual podéis tener acceso todos vosotros por una de estas dos vías:
1. Escribiendo o llamando directamente al distribuidor/fabricante que solemos, casi siempre, indicar a pie de todas las informaciones. Todos ellos se prestarán encantados a haceros llegar datos y, en muchos casos, demos. (¡¡¡Recordad que también metemos muchas demos en nuestra BBS!!!)
2. Sabiendo que el idioma puede ser un freno (el inglés, aún...), nosotros os ofrecemos un sistema bien sencillo: ¡que trabajemos (y pagamos sellos y/o faxes) por vosotros! El procedimiento es bien sencillo:
A. Rellena el cupón que está aquí debajo con tus datos personales para poderte hacer llegar la información directamente, lo antes posible.
B. Indica cual o cuales son los programas, aplicaciones, etc. que te interesan o bien simplemente la empresa que figura.
C. Si buscas algo que NO has visto reflejado en la revista, danos cuantas más pistas, mejor. (País, Empresa fabricante, Nombre del Producto, Tipo o, al menos, Finalidad del mismo.)
D. No olvides indicar qué tipo/s de sistema/s informático/s utilizas. (O piensas usar...)
E. Si deseas que solicitemos la información por fax al extranjero (acelera, claro, el proceso,) rogamos nos incluyas sellos por valor de 500 pesetas. (Si es nacional, con 100 pts. basta.)

We believe mags are there –and here!– to give, among other things, useful information. So what we do, in most cases, is condense everything we know about a certain product into a few lines that might only serve to awaken your appetite/curiosity. So there are two ways to get to know more, a lot more in many cases, about what we mention on our pages:
1. You just get in touch yourself with the distributor/manufacturer and ask for more.
2. You fill in this form, send it to us (letter or fax) and we'll get the information to you, directly from our resources. Just indicate the product's name, or company. In the case you are interested in something that DON'T come in A-DTP, please give us as many "clues" as possible about what it is... or what you need. (If you want us to speed up the procedure, please enclose the value of $5 –or the same amount, aprox., in your currency– and we'll get to it straight away, by fax or phone.)

An A-DTP Service

HELP!
¡Quiero más información, mucha más!
QUIERO tener mucha más información sobre...
HELP!
YES, I want further information about...

Nombre/Name: ....

Dirección/Adress: ....

Ciudad/City: ....

Código Postal/ZIP Code: .... País/Country: ....

Tel.: .... Fax.: ....

An A-DTP Service

Mánda el cupón a:Send this coupon to:
A-DTP Info; Bruc, 65; 08009 BARCELONA; SPAIN
Tel.: 34-3-301 66 59; Fax.: 34-3-302 42 94

U.S.A.

ELECTRONIC DIRECTIONS
Suite 503
220 East 23rd Street
NEW YORK N.Y. 10010 , U.S.A.
Tel.: 212–213 65 00; Fax: 212–213 05 99.

SITUADO en el centro de Manhattan, Nueva York, está *Electronic Directions* que en un moderno y espacioso piso imparte clases informáticas ofreciendo un "menu" realmente extenso para elegir. *Macintosh, PC, NeXT* y *Sun (Unix)* son los sistemas y la lista de cursos con los distintos softwares más populares del mercado es extensísima. Los alumnos vienen de muchos sectores aunque prevalece el interés por DTP y tratamiento de imagen y hay, además, una gran demanda para ofrecer la educación en empresas que se han informatizado o necesitan reciclar a sus empleados. La mayoría de los cursos son muy breves –1–3 días– y el coste medio unos 350–400 dolares U.S. aproximadamente. Además es el lugar de reunión mensual de muchos grupos como por ejemplo "CorelDRAW! user group" o "N.Y. Macintosh users group multimedia SIG".

LOCATED IN mid Manhattan is **Electronic Directions**, the place that our friends told us was "probably the best, but very expensive" DTP–school. So we went there to see what they had to offer (and didn't find it expensive at all...).

Courses are offered in a very modern setting with either **Macintosh, PC** oder **Next** and **Unix** and the choice of software courses is vast: **WordPerfect, Microsoft Word/Excel, Letraset DesignStudio, Aldus PageMaker...** Then there are courses like "Tips & Tricks for the Professional" that shows you how to set up a grid, manage a graphics library, kerning or "**QuarkXPress** for magazine professionals" with design and production exercises... And you can choose to learn almost any drawing programs like "**Aldus Freehand**" or "**Arts & Letters**". And if you are already deep into publishing "**LetraSet ColorStudio**" or "**Image–In Color**" teaches you the secrets off colour separations, retouching images and general use of colour... One big demand for education comes from companies that already has the computers but need their employees to be recycled.

And then there are classes in Multimedia and intensive workshops with tempting titles like: "Creating files for service bureau output" or "Network management in the publishing environment"... Most courses are two or three days and the price, to put an average, is about $400/day.

And Electronic Directions also keeps track of new software becoming popular as well as of the upgrades and usergroups like "Ventura Publisher user group" or "Corel Draw! user group" and others schedule meetings once a month and presentations of new hard and software held regularly...

Jay Paquette showed us around after hours. "Some of the classrooms are very reduced –2 or 3 pupils– so the professor can guide closely. Because we do try to individualize our classes as much as possible. An absolute maximum is 6 persons per teacher."

Jay Paquette nos mostró Electronic Directions a pesar de la tardía hora. El tope de alumnos está en 6 alumnos por profesor, para poder conseguir una mayor individualización.

BASIC MACINTOSH: Course Notes

CONTENTS

Contents i

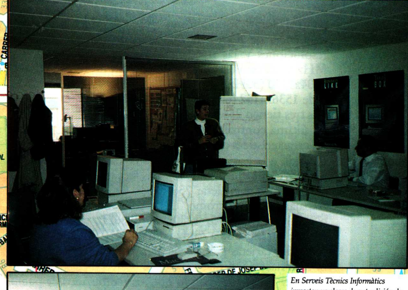
The teaching material –course manuals and workbooks– are written by Electronic Directions–staff...

Los manuales y demás material educactivo está confeccionado por Electronic Directions.

**Reduced classes to individualize education*
**Focus on software more than on design*
**Job opportunities through the school*
**On site education and support*
**Short in length*
**1 pupil = 1 computer*
**Planning to expand nationwide*
**Expecting a very positive future for DTP as a profession*
**Most Popular Program: QuarkXpress.*

SPAIN

SERVEIS TECNICS INFORMATICS
Córcega, 411, 3°1ª
08037 BARCELONA
Tel.: 93-459 17 50; Fax: 93-459 09 76
Felix Boix, 7, 2°
28036 MADRID
Tel.: 91-345 96 86



En Serveis Tècnics Informàtics imparten ya clases de autoedición de modo regular así como muchas otras temáticas. Están ubicados en los centros de Barcelona y Madrid.

Serveis Tècnics Infomàtics offers regular clases in DTP as well as many other kinds of computer-education in the centers of Barcelona and Madrid.

Gran énfasis se pone en la individualización máxima de la enseñanza en ambos centros.

Individualisation of the education is considered utmost important at both schools.

AUNQUE esta empresa existe desde hace ya 4 años sólo hace 2 que funciona como escuela. "Antes solíamos dar clases, pero sólo a petición, de vez en cuando." Pero ahora hay muchísimo interés y las clases se dan con regularidad." Ejemplos de cursos son "Introducción al Mac"; *"Aldus Free Hand"*, "Multimedia" y muchos otros. Los estudiantes, de edades entre 25 y 35 la mayoría, son en su mayoría estudiantes o bien profesionales que sienten la necesidad de mantenerse al día con las nuevas tecnologías. Y luego las empresas que reciben la educación en sus propias instalaciones. *Serveis* también ofrece una "línea caliente" como asesor a los alumnos. Los precios van desde las 15.000 pts para una "Introducción al Mac" hasta las 90.000 pts. para 30 horas de aprendizaje con *Archicad*. Las clases de autoedición valen 60.000 pts. sea de *PageMaker* o de *QuarkXPress.*

Comparten locales con *"Mac Gallery"*, el club de Usuarios Macintosh al que pertenecen la mayoría de sus alumnos (Los socios del club tienen un 25% descuento sobre los cursos.)

THOUGH this company exists since 4 years ago it became a regular "school" only 2 years ago. "Before that we did give classes, but only upon demand, every now and then." But now there is a lot of interest and classes for different kinds of computer education are offered on a regular basis. Examples are "Introduction to Mac"; "Aldus Free Hand", "Multimedia" and many others. The students, aged 25-35, are mostly students or professional designers that feel the need to start again to keep up to date with the new technologies. And then there are the companies obtaining instruction on their own premises. **Serveis** also offer a hot line for any doubt or question that might arise after educational time is over... Price ranges are from 15.000 pts. for 5 hours of Introduction to Mac up to 90.000 for 30 hours teaching you **Archicad**. DTP classes costs 60.000 pts. for 16 hours, being it **Page Maker** or **QuarkXpress**.

Serveis Tècnics Informatics also house the popular user group **MacGallery.**

**Clases reducidas para poder individualizar la educación*
**Más énfasis en el software como tal que en cuestiones de diseño*
**Bolsa de trabajo*
**Educación en empresas*
**Corta duración*
**1 alumno = 1 computadora*
**En expansión nacional*
**Perspectivas muy optimistas para la profesión*
**El programa más popular: QuarkXPress*



Los alumnos y socios de MacGallery tienen a su disposición gran variedad de software de la última hornada.

Pupils and MacGallery associates have a good software library to choose from.

¿Quién dijo que la capacidad gráfica de los Mega STE y TT era reducida?
Aquí hay una muy buena solución:

Tarjetas graficas

En esta ocasión comentamos los modelos existentes en el mercado español de la empresa Matrix.

Todas las tarjetas *Matrix* están basadas en el procesador gráfico *Intel 82786 (c)* y los modelos que pueden resultar más baratos son las *COCO, MOCO* y *MICO.* (Ver recuadro.)
La *COCO* (color) incorpora 1Mb de memoria DRAM, maneja una paleta de 16 millones de colores con un máximo de 256 colores simultáneos en pantalla, con resoluciones de 700x500 (a 70Hz de frecuencia de barrido) y, como máximo, 800x600 (50Hz). Esta placa puede trabajar perfectamente con el monitor del TT a 720x512 pixels o con cualquier multisync o VGA.
MOCO es el nombre de tres modelos de controladoras monocromo que se diferencian por la frecuencia de reloj a la que trabajan (lo que deriva en las resoluciones y las frecuencias de barrido): 110, 125 y 160 MHz y las resoluciones obtenidas van de 1280x960 (60Hz) a 1504x1120 (50Hz), de 1280x960 (72Hz) a 1600x1200 (50Hz) y de 1536x1152 (66Hz) a 1632x1232 (50Hz) respectivamente. Las tres tienen 256Kb de DRAM.
La última controladora de esta gama es la *MICO*, que tiene las características de la *COCO* y la *MOCO* juntas.
Pasando a la gama alta, tenemos la *C75 ZV* (a 75MHz) y las *C110 ZV* (a 110 o 125MHz). Las tres manejan 256 colores de 16 millones de paleta; 256 tonos de gris o incluso pueden trabajar en monocromo. Las resoluciones son de 1024x768 (72Hz) para la C75; 1280x960 a 66Hz para la C110 (110 MHz); y 1280x960 a 75Hz para la C110 (125MHz).
Todas las tarjetas gráficas de *Matrix* incorporan unos detalles que las hacen aún más versátiles:
–*Driver GEM VDI* con lo que los redibujados de pantalla se vuelven muchísimo más rápidos ya que todas las llamadas al VDI, en lugar de ejecutarlas el *Atari*, lo hace la tarjeta que es mucho más veloz; para poner un ejemplo claro que explique esto sirve el *Calamus*: al cerrar el editor de textos o pasar de una página a otra, *Calamus* redibuja la página. Este proceso tarda bastante, sobre todo si hay muchos elementos y esta operación es mucho más rápida con la placa gráfica ya que *Calamus* utiliza rutinas VDI para realizar este trabajo.
–*Zoom controlado por hardware:* Si algo en la pantalla es tan diminuto que que no se ve bien, posicionas el ratón, pulsas y casi instantáneamente obtienes una ampliación (graduable hasta un factor 1:16), manteniendo el cursor en tamaño original para obtener mayor precisión.
–*Resoluciones virtuales:* Podemos trabajar con una pantalla más grande que lo que pueden manejar el monitor y la tarjeta convirtiendo el monitor en una "ventana" a través de la que podemos ver la pantalla mayor y moviendo esta "ventana" a lo largo y ancho de la pantalla llegamos a verla toda.
–*Srolling controlado también por hardware:* Utilizar resoluciones virtuales puede ser muy engorroso si el movimiento de la pantalla es lento (caso de que el movimiento lo realice un programa en el *Atari* como el *monSTEr* por ejemplo), esto está resuelto ya que la placa gráfica se encarga de esto.
Para finalizar os comento que Matrix está preparando tarjetas más potentes, con 65000 colores simultáneos e incluso color real (16 millones de colores en pantalla). Ya os iremos informando cuando tengamos más información.

José Manuel M. (A – DTP)
Miguel Zuñiga (Ibercomp)

Did somebody say that the Mega ST and TT ranges have very reduced graphics capacities...?

Well, there is a good solution to this: Graphic Cards. In this article we'll do two things: Try to explain what, more or less, a graphic card is; why you might need it and the way it works. (If you are an electronics whiz already, please skip that one!!!) Secondly: We'll discuss the **Matrix**'s offer of graphic cards.

All the **Matrix** graphic cards are based on the **Intel 82786(c)** graphics processor and the best values are the COCO, MOCO and MICO types. The COCO (color) has 1 Mb DRAM memory, handles 16 million colors with 256 colors visible at one time. Resolution is 700x500 (at 70Hz) and a maximum of 800x600 (50Hz). This card is perfect with a TT screen at 720x512 pixels or with any multisync or VGA. MOCO is the name of three models of monochrome controllers and has different frequencies (showing off the resolutions and sweep frequencies). 110, 125 or 160MHz and the resolutions available are: 1280x960 (60Hz) to 1504x1120 (50Hz); 1280x960 (72Hz) to 1600x1200 (50Hz) or, finally, 1536x1152 (66Hz) to 1632x1232 (50Hz).

The three of them have 256Kb of DRAM. The final card is the MICO, which combines the features of the both the COCO and the MOCO. If we raise our financial threshold, we can turn our attention to the higher range where we'll find the following cards: C75 ZV: 75MHz. Resolution: 1024x768 at 72Hz. C110 ZV: 110MHz. Resolution: 1280x960 at 66Hz. C110 ZV: 125MHz. Resolution: 1280x960 at 75Hz. They all show 256 colors –out of 16 million– simultaneously on screen.

Any **Matrix** card offers some details that give even more versatility: Driver GEM VDI that makes the re–drawing of the screen much faster than if the Atari has to do this itself. (Calamus, for example, uses VDI, so if you've got a graphic card it will save you a lot of boredom... Hardware Zoom Controller. If anything on the screen is too small to show off correctly, you just move the cursor to it, push the button and almost instantly you'll zoom in on it. (You can decide to what degree, up to 1:16.) Virtual resolution: You can work with a life–size image and see it by moving the screen around –as a "window" –. Scrolling controlled by hardware: Using virtual resolutions can be annoyingly slow, but in this case the card takes care of that.

Final note: Matrix is developing new cards to achieve 65000 real colors simultaneously on screen and, WOW!, real color (16 million colors! But that's a future feature...

COCO: Colour Controller
MOCO: Mono Controller
MICO: Mixed Controller
DRAM: Display RAM

MULTISYNC: A monitor that allows varying synchronization types. (Monitor que permite diferentes sincronizaciones.)

VGA: Video Graphics Array, a standard for graphic cards, initially for PC's. (Standard para tarjetas gráficas, inicialamente para PC.)

PICTURE FREQUENCIES: The number of times the cathodic canon "sweeps" the screen per second. The higher frequency, the less "blinking" on your screen. But, the more pixels the electronic "broom" has to cover, the more time it needs to do the job

.**FRECUENCIA DE BARRIDO:** Cuanto mayor el número de veces que el cañón de rayos catódicos "barre" toda la pantalla por segundo menor es la posibilidad de que veamos parpadear la pantalla. El típico ejemplo es el de los televisores a 50 y 100Hz: en los primeros es posible que algunas imágenes parpadeen. Pero el problema es que cuantos más pixels tenga que barrer el haz de electrones, más tarda en completar cada barrido. Puede que esto parezca problema del monitor solamente, pero si tenemos un monitor que admite altas resoluciones a altas frecuencias, pero la tarjeta gráfica no es capaz de entregar la información "a tiempo", no nos sirve de nada.

HIGH RESOLUTION SCREEN: If the screen allows for excellent images but the graphic card can't serve the information on time it's worth close to nothing.

VIRTUAL RESOLUTION: When you actually work with an image that is bigger (life–size)than your actual screen, it will become a "window" that you can move around to see the whole thing.

(Cuando trabajas con una imagen más grande –tamaño real– que la pantalla, la cual entonces se transforma en una "ventana" móvil que te permite ver la totalidad.)

VDI: Virtual Device Interface. Helps the screen re–write itself after each modification. (Interviene en el modo que la pantalla se redibuja tras cada modificación.)

SINTETIZERS VERSUS CLASSICAL INSTRUMENTS...:

¿A qué se debe ese extraño recelo contra los ordenadores que existe entre la población cuando se habla de usarlos como herramientas en actividades artísticas? ¿Mueren muchos músicos electrocutados al tocar un ordenador? ¿Sabe alguien de algún músico que se haya convertido en robot por usar un ordenador? ¿Se contagian a los humanos los virus informáticos?

¿No parece que mucha de esa gente recelosa desconoce que sus ídolos musicales los usan asíduamente en su estudio, medio a escondidas?

Y con respecto a esa terquedad de mula vieja que tienen ciertos sectores musicales en no considerar al sintetizador como un "instrumento serio" y de que no parezca que se le vaya a incluir en las orquestas sinfónicas en el futuro inmediato, ¿qué puedo decir que no haya dicho ya?

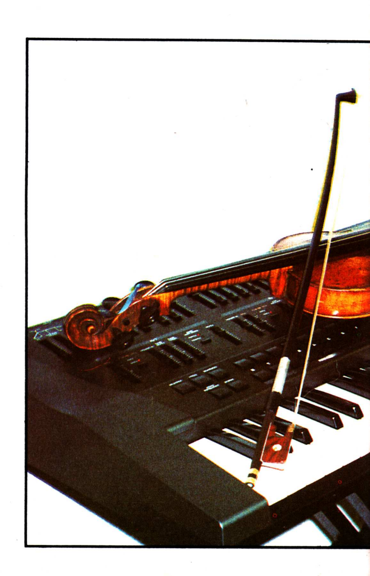
Nunca se pondrá al sintetizador en una orquesta, porque los músicos tradicionales que atacan al sintetizador conocen sus posibilidades mejor que nadie, ya que son músicos con una densa formación. Ellos saben perfectamente que el sintetizador es el instrumento más perfecto y evolucionado que se haya inventado jamás. Y por eso no lo quieren en la orquesta. Porque están atemorizados. Porque son conscientes de que si se incluyera un sintetizador en su orquesta, se convertiría en la "vedette". El piano, los violines, el viento, la percusión, todos serían segundones. Y no sólo eso: ¿Qué papel harían sonando con un ROLAND D50, con un SYNCLAVIER, con un FAIRLIGHT, o sencillamente con un YAMAHA DX7? Pues sonarían miserablemente, esa es la dura verdad. El violín parecería desafinado, el piano estridente, el clarinete afónico... Y no digamos nada de instrumentos tales como el triángulo, el cuerno o el trombón, que gozan del status orquestal como si fuesen más sofisticados que un sintetizador.

Además, no comprendo eso de que los instrumentos acústicos son "cálidos y humanos" y los electrónicos "fríos". No veo qué tiene de humano la cuerda de un piano, como no esté fabricada con intestinos humanos. Un piano es un instrumento artificial, porque no pertenece al reino animal. Y un violín también es artificial, y tan muerto como la madera de un féretro. Solamente la voz humana es natural. Todo lo demás es artificial. Por tanto, ¿qué más dá si se alimentan de energía mecánica o eléctrica? ¿Es que las manos que se posan sobre un teclado de sintetizador no son humanas y las que lo hacen sobre un piano sí?

Una tontería muy extendida es la que afirmaba que la electrónica limitaba la creatividad del artista. Gracias a la electrónica, el compositor de hoy tiene la orquesta en su casa, puede extender su creatividad no sólo a las notas sino también a los sonidos, diseñando nuevos instrumentos. Puede tocar cada uno de ellos a su gusto, y hacer que luego suenen al unísono. Puede modificar las notas una a una sobre la marcha. Puede trabajar en tiempo real, oyendo en todo momento lo que está componiendo, no trabajando sobre el frío papel de una partitura.

No comprendo el por qué de esa reverencia a los instrumentos clásicos de orquesta. Un violín es sólo eso, un instrumento, una caja de madera con unas cuerdas, igual que un ordenador es una caja de plástico con unos circuitos. El piano, el violín, el clarinete, no están canonizados por ninguna Iglesia ni poseen la facultad de tocar por sí solos o componer. Son sólo herramientas, como los ordenadores. El talento está en los músicos. En los instrumentos, sólo la calidad técnica. Hay demasiado mito, demasiadas "neuras", y demasiado snobismo en torno de los instrumentos "clásicos". Cualquiera diría que desde el inicio de la humanidad, no se ha arrinconado ningún instrumento musical. De los de uso común en la Edad Media, ya no queda ni uno. Lo mismo pasará con bastantes de los "oficiales" de ahora. No digo que vayan a desaparecer todos, ni mucho menos, pero está claro que entre un instrumento que siempre suena con el mismo timbre y otro que puede suenar con tantos timbres como la imaginación y la habilidad del músico puedan crear, es mejor este último, y sin paliativos. Es mejor ya por definición, porque en sí mismo ya es una orquesta.

"Dignidad" es una palabra que no se puede aplicar a los instrumentos musicales. Los instrumentos son herramientas, no personas. Lo mismo sucede con los pinceles de los pintores, los cinceles de los escultores, o los bolígrafos de los escritores. Decir que los instrumentos electrónicos nunca tendrán la dignidad de los acústicos es como decir que las estufas eléctricas nunca tendrán la dignidad de las de gas butano, o que éstas no tendrán nunca la dignidad de un fuego de chimenea. Quizá habría que hablar de "romanticismo" en vez de "dignidad". Y el romanticismo varía con la época, igual que la estética y las modas.



War!

By Jorge Munnshe

Where does that strange aversion to computers come from when you talk about them as useful tools for making music? Do musicians fall down dead from electroshock when they touch a computer? Doesn't it seem like the suspicious guys just don't know that many of their idols use computers, openly or not, in their studios? And what about that stubborn faction of the music business that refuses to consider the synthesizer a "serious instrument" and the fact that it doesn't seem like it's going to appear in symphonic orchestras in the near future...??? The synthesizer won't appear in orchestras because the traditional musicians that attack it know its potential better than anyone else, because they are good musicians, with a firm and thorough education. They know that the synthesizer is the most perfectly developed instrument ever invented. That is why they don't want it in their orchestras. Because they are afraid. Because they are aware that it might become the star of the show. The piano, the violins, the brass, the percussion... all of it would be part of the background. And, truly, how would they sound with a Roland D50, with a Synclavier, a Fairlight or, simply, a Yamaha DX7? The cold, hard truth is: not too great. The violin would seem out of tune, the piano strident, the clarinet hoarse... And we won't even mention the triangle, the horn or the trombone, which have the prestige of something more sophisticated than a synthesizer. Nor will I ever understand the thing about acoustic instruments being "warm and human" and electronic ones "cold". I can't see what it is that's human about a piano string, it isn't made of human intestines. A piano is an artificial instrument because it does not belong to the animal realm. And the violin is also as artificial and dead as the wood it's made of. Only the human voice is natural. So then, what does it matter if they work mechanically or electrically? Aren't the hands that touch synthesizers as human as those that touch classical instruments?

A very common, and stupid, belief is that electronics limit the artist's creativity. Thanks to electronics, the composer has a whole orchestra at home and is able to extend his creativity not only in terms of notes, but in terms of sounds as well, by designing new instruments. He can play one of them as he likes and then make them all play together at once. He can change the notes at any time and work in real time, hearing what he is composing whenever he wants, not working on a cold score. I do not understand this reverence for the classical instrument. The violin is only that, an instrument, a box of wood and some strings, just as the computer is nothing but a plastic box with circuits in it. No classical instrument has ever been canonized by the church. Nor are they able to play or compose by themselves. They are nothing but tools, like computers are. The musicians are the ones with talent and feelings. The instruments possess nothing but technical perfection. There is too much myth and snobbish thinking about this issue. The instruments that were used in the 16th century aren't in general use anymore, are they? And I'm not at all trying to say that all of the presently existing ones are going to disappear, because for sure the best sounding ones are the ones that are going to stay. And right now what sounds best and has the most potential is the computer. Simply because it's got a whole orchestra within it... "Dignity" is not a word that's applicable to an instrument. Instruments are tools, not people. Just like the painter's brush, the sculptor's chisel or the writer's pen. To say that electronic instruments will never have the "dignity" of acoustic ones is like saying that electric heaters will never be as "dignified" as an open fire or a gas oven. The right word might be "romantic". And romance changes from time to time, just as esthetics and fashions do.



Mándame información sobre Channel VideoDat
Nombre: ALEJANDRO ALFONSO FERNÁNDEZ
Dirección:
Ciudad:
Remitir al Aptdo. 36.042;
08080 BARCELONA.
PRO 7
Channel VIDEODAT
Bei uns sitzt Ihr Computer in der ersten Reihe